PLAYSTATION DREAMCAST NINTENDO 64 GAMEBOY

NEO

ISSN 1429 - 3838
INDEX 341355
GRUDZIEŃ
(12/98)
CENA 4.50
11

GRY VIDEO I KONSOLE

UWAGA
84
STRONY

exclusive
Tomb Raider 3
Invasion
Turok 2
Toca 2

PLAYSTATION
NINTENDO 64
do wygrania
DREAMCAST

Okladka: Turok 2 (Pegaz Ass)

Crash Bandicoot 3 > Cool Boarders 3 > Rogue Trip > Psybadek > Buggy > Formula 1 > Shadow Gunner > G.A.S.P.!! > F-Zero X > Spacestation Silicon Valley > FIFA 99 > Xenogears > Streak > Apocalypse > Tenchu > Dreamcast

12
9 771429 383982

GRY VIDEO

Czynne codziennie od 10^{00} do 18^{00}

tel. (0-25) 758 97 85

sobota, niedziela - tel. 0-602 323 691

Zapraszamy do sklepu:

05-300 Mińsk Mazowiecki, ul. Warszawska 161 p. 106

tel./fax (0-25) 758 97 85

szybki czas realizacji szczegółowych informacji udzielają nasi sprzedawcy

SUPER OFERTA

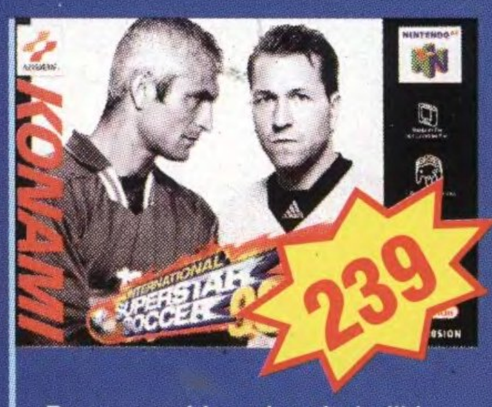
TYLKO U NAS 289 zł

ZELDA 64
TUROK 2
EXTREME G2
GEX 3D

TYLKO U NAS 198 zł

TOMB RAIDER 3
FIFA 99
FORMULA 1 98
CRASH BANDICOOT 3

NINTENDO 64



Druga część znakomitej piłki nożnej. Mądrzejszy przeciwnik, lepsza grafika.

Tej gry nie trzeba reklamować, największa konkurencja dla Tekkena 3.

Bardzo dobre wyścigi, realistyczne zachowanie pojazdów, wiernie odwzorowane trasy.

Prawdziwe śnieżne szaleństwo na desce. Najlepszy snowboard jaki kiedykolwiek powstał.

Gra przygodowo zręcznościowa która przebija jakością samego Golden Eya

Konsola N64	599	Cly Fighter	269	Forsaken	279	MISSION IMPOSSIBLE	239
Konwerter NTSC-PAL	90	CRUSIN'S WORLD	229	Gex 3D	279	Mistical Ninja	269
Konwerter Passport	180	Dark Rift	279	Golden Eye 007	259	Nagano	275
Kabel RF	90	Diddy Kong Racing	219	GT 64	259	NBA Pro 98	279
Memory Card 64	75	Doom 64	269	Int. Superstar Soccer 64	249	NBA Hang Time	259
Pad oryginalny N64	115	Dual Heroes	279	Int. Superstar Soccer 98	239	NBA Courtside	279
Rumbie Pack oryginalny	85	Duke Nukem 64	279	Killer Instinct Gold	239	NFL Quarterback Club 98	269
Airborder 64	279	Extreme G	249	Lamborgini	279	Olimpic hockey 98	269
BANJO KAZOOIE	225	Extreme G 2	289	Lylat Wars+Rumble Pack	259	Off Road Chalenge	279
Bio Forge	259	F1 World Grand Prix	239	Mace The Dark Age	279	Pilot Wings	139
Blas Corps	199	F1 Pole Position	259	Mario Kart	199	Quake	269
Bomber Man	199	FIFA 98 Road to World Cup	269	Mischief Makers	219	SanFramcisco RUSH	279
Bust-A-Move 2	269	FIFA 98 World Cup	289	Mortal Kombat IV	279	Snow Board 1080°	259
Cameleon Twist	249	FIFA 64	199	Mortal Kombat Trilogy	279	Snow Board Kids	229
Chopper Attack	279	Fighters Destiny	279	MRC	269	Star Wars: SOTE	259

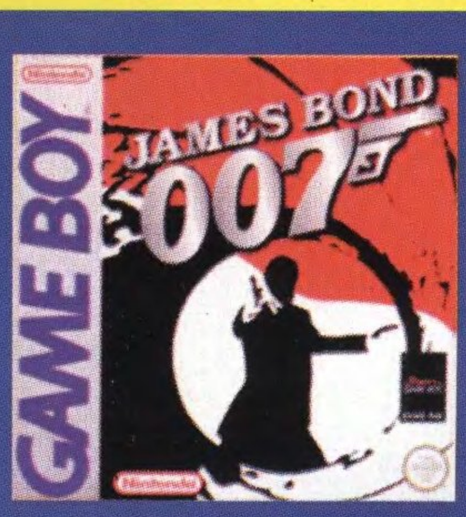
Sub Zero MK Mythologies	289		
Super Mario 64	199		
Tetris	239		
Top Gear Rally	239		
Turok	239		
Turok 2	289		
War Gods	269		
Wava Racer	199		
Wayne Gretzky 3D Hockey	279		
WCW vs the World	279		
WF War Zone	259		
Wipeout 2097	279		
Yosi Story	209		
Zelda 64	289		

SEGA SATURN

PANZER DRAGON SAGA - mega hit. Kontynuacja Pancer Dragona, gra wykorzystująca w pełni możliwości Saturna.

Sega Saturn Konsola	650
Croc	190
Duke Nukem	200
FIFA 98	200
Last Bronx	200
Nascar 98	200
NBA Live	200
Panzer Dragon	240
Qvake	200
Resident Evil	200
Sonic R	200
Tomb Raider	190
Turning Car Champ.	200
World Wide Soccer 98	200

GAME BOY



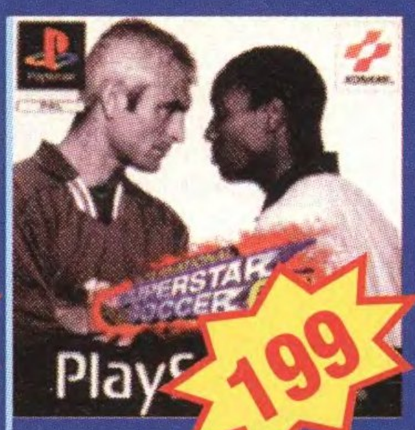
James Bond 007 -
super hit na twoim Game Boyu

Game Boy	210
Aladdin	110
Donkey Kong	110
Duck Tales	100
Int.S. Socer	150
James Bond	120
Micro Machines	90
MK 1 i 2	150
Pinokio	150
Pocahontas	150
Smurfy	100
Wawe Race	75
Worl Cup 98	150
Xenon 2	100

SONY PLAYSTATION

199

C&C RETALIATION - trzecia część super hitu, więcej jednostek, nowe misje.



199

ISS 98 -Druga część znakomitej piłki nożnej. Mądrzejszy przeciwnik, lepsza grafika.

199

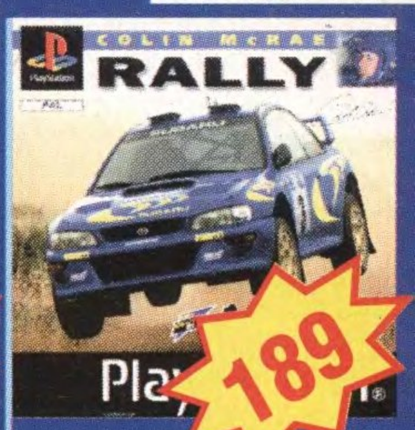
MK 4 - tej gry nie trzeba reklamować, największa konkurencja dla Tekkena 3.

199

WILD 9 - super platformówka, ekstra muzyka i grafika, tą grę musisz mieć.

199

MEDIEWIL - wyśmienita przygodówka osadzona w mrocznym klimacie średniowiecza.



189

COLIN - świetne wyścigi rajdowe firmowane przez samego Colina McRae.

209

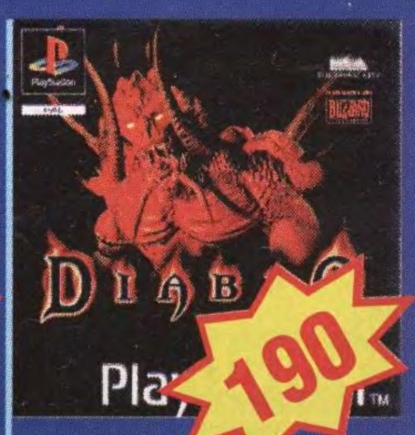
RESIDENT EVIL 2 - kontynuacja super krwawego horroru.

195

TEKKEN 3 - trzecia część super hitu. Super mordobicie, gra roku.

179

BOMBER MAN - wspaniała gra zręcznościowa dla całej rodziny.



190

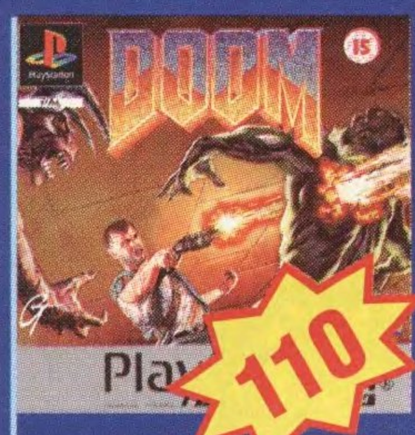
DIABLO - konwersja mega hitu RPG, teraz na PSXa.

190

GRAN TURISMO - najlepsza gra dla fanatyków samochodów

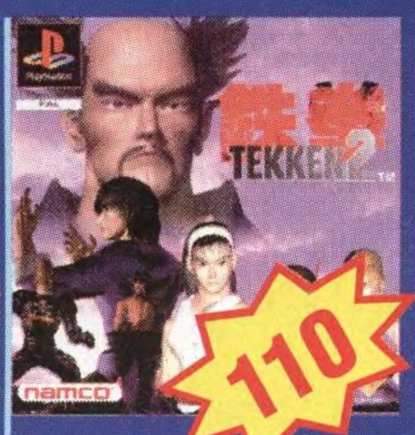
189

CRASH 2 - druga część znakomitej gry zręcznościowej.



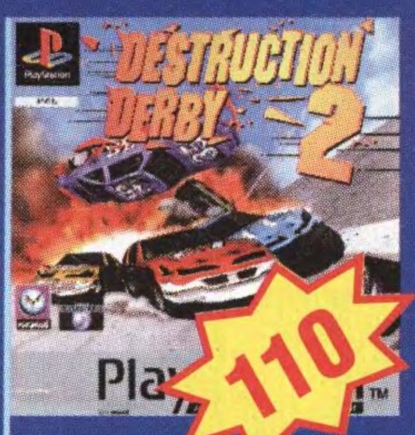
110

DOOM - wspaniała strzelanina 3D teraz w cenie platyny.



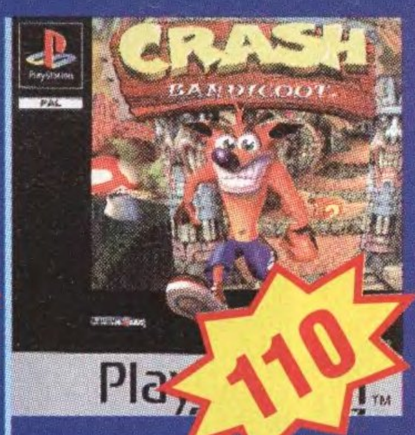
110

Tekken 2 - tej gry nie trzeba reklamować, jest świetna.



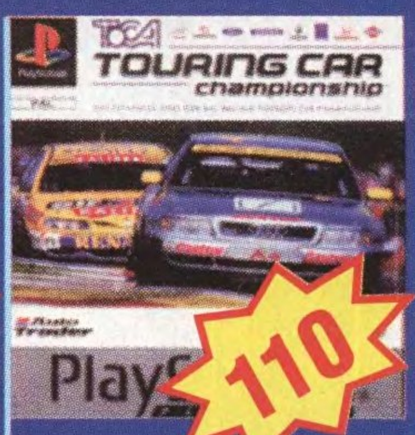
110

DESTRUCTION DERBY 2 - świetna gra niszczycielsko wyścigowa.



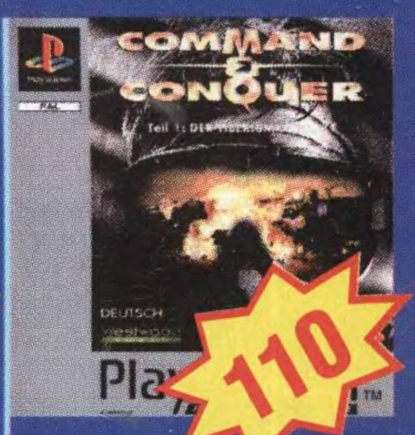
110

CRASH - najlepsza gra platformowa na PSXa.



110

TOCCA - poprzednie dzieło twórców COLINA, teraz w platynie



110

COMMAND & CONQUER - najsłynniejsza strategia czasu rzeczywistego, teraz w cenie platyny.

Konsola PlayStation	599	Com. & Conquer platinium	110	Gex 3D	189	Nagano 98	169	Skull Monkeys	189
Kabel RF	65	Com. & Conquer Red Alert	205	Golden Goal 98	189	NBA Live 98	129	Soul Blade	169
Kabel Euro Scart	45	C&C Retaliation	199	GHOST IN THE SHELL	189	NBA Pro 98	185	Soviet Strike platinium	110
Karta pamięci SONY	80	Colony Wars	198	G-Police	189	NBA Fastbreak	195	Spawn	189
Karta pamięci Max	65	Constructor	195	Grand Turismo	189	Need For Speed 2	179	Spyor off Dragon	198
Kierownica + pedały	300	COLIN	189	GTA platinium	110	Need For Speed 3	189	Street Fighter EX plus	179
Dual Shock	130	Coolboarders 2	189	Heart of Darkness	195	Newman Haas	189	Suikoden	169
Pad SONY	99	Crash Bandicoot platinium	110	Herc's Adventures	189	NHL Brakeaway 98	189	Syndikate Wars	189
Pad SONY (czarny lub biały)	105	Crash Bandicoot 2	189	Hercules	189	NHL 98	129	Tekken 2 platinium	110
Pad MAX	110	Crash Bandicoot 3	198	I.S.S. Pro 98	199	NHL 99	198	Tekken 3	195
Pistolet Light-Gun	110	Crime Killer	189	I.S.S. Pro platinium	110	Nightmare Creatures	189	Tenchu	199
Actura Soccer platinium	110	Croc	189	Int. Track & Field platinium	110	Nuclear Strike	110	Test Drive 4	189
Actura Soccer 2	189	Destruction Derby 2 plat.	110	Jersey Devil	175	Oddworld platinium	110	Trash it	149
Adidas Power Soccer 2	175	Death Dungeon	189	Jet Rider 2	189	Oddworld exodus	199	Time Crisis+G-Con PSX	309
Air Combat 2	189	Diablo	189	Judge Dredd	189	Overboard	149	Toca Turning Car	189
Air Combat platinium	110	Die Hard Trilogy platinium	110	Jurassic Parc	169	One	159	Tombi	189
Alien Trilogy platinium	110	Discworld 2	189	Kurushi	179	Pandemonium platinium	110	Tomb Raider platinium	110
Apocalypse	198	Doom	110	Lucky Luke	189	Pandemonium 2	149	Tomb Raider 2	189
Area 51	187	Duke Nukem	159	Loader platinium	110	Panzer General 2	189	Tomb Raider 3	189
Ark of Time	185	Duke Nukem Time to Kill	198	Lomax	165	Pitfall 3D	189	Total NBA 98	110
Auto Destruct	185	Extreme Snow Brake	169	Lost Viking 2	179	Player Menager	199	Transport Tycoon	189
Bloody Roar	195	Felony 11-79	189	Maximum Force	189	Porshe Challenge platin.	110	True Pinball platinium	110
Bomber Man	179	FIFA 98 Road to Wold Cup	179	Medievil	199	Rage Racer	189	Theme Hospital	189
Breath of Fire 3	199	FIFA 98 World Cup	199	Men in Black	189	Rapid Racer	189	V-Rally	185
Broken Sword 2	189	FIFA 99	198	MDK	159	Rascal	189	Vigilante 8	189
Bushido Blade	179	Fighting Force	189	Micro Mach. V3 platinium	110	Rayman platinium	110	Viper	189
Bust A Move 2 platinium	110	Final Fantasy VII	189	Monster Truck	169	Resident Evil 2 (Ang)	209	WAR GAMES	189
Bust a Move 3DX	165	Forsaken	110	Mortal Kombat IV	199	Res. Evil Director's Cut	179	Warcraft 2	149
Castlevania	189	Formula 98	198	Mortal Kombat Mythologies	189	Ridge Racer platinium	110	Warhammer Dark Omen	189
Cardinal Syn	189	Formula 1 Edition 97	175	M.K.T. platinium	110	Riven	219	Wild 9	199
Clonoa	189	Formula Karts	165	Motor Racer	179	Road Rush platinium	110	Wipeout 2097	110
Colony Wars	189	G. Darius	195	Motor Race 2	195	ROAD RUSH 3D	189	Wing Commander IV	189
								Z	179

NAJNIŻSZE CENY!!!

Firma zastrzega sobie prawo do zmiany cen

ABC GAMES Polska

Jesteśmy największą firmą wysyłkową w Wielkiej Brytanii.
Wszystkie poniższe tytuły to pełne, legalne wersje angielskie!

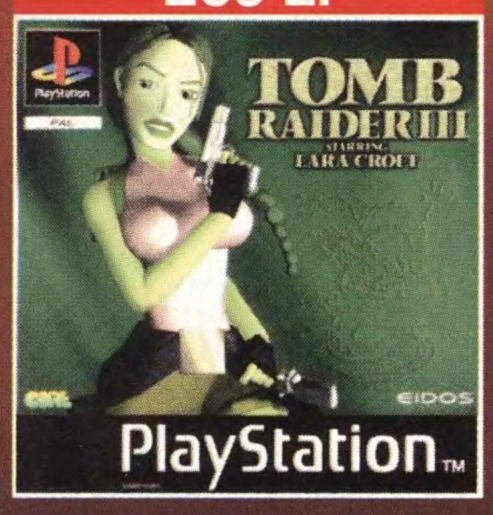
tel. (0-22) 674-91-48

Przesyłka GRATIS

płacisz tylko tyle ile kosztuje gra –
my pokrywamy koszt wysyłki i pobrania pieniędzy!
Płacisz przy odbiorze!
Termin dostawy max. 5 dni!
Możliwość dostawy w 24 godziny!
Jeśli nie znalazłeś w naszej ofercie gry, która Cię interesuję – zadzwoń !

SONY PLAYSTATION

209 zł



Tomb Raider 3
Kolejne przygody Lary Craft. Teraz nowe misje, poprawiona grafika, mniej linowy scenariusz gry. Rewelacja!!!

199 zł

FIFA 99
Nowa edycja piłki nożnej firmy Electronic Arts. Aktualne składy drużyn, poprawiona grafika.

199 zł

NBA 99
Edycja koszykówki firmy Electronic Arts na rok 99. Zaktualizowane składy drużyn, lepsza grafika.

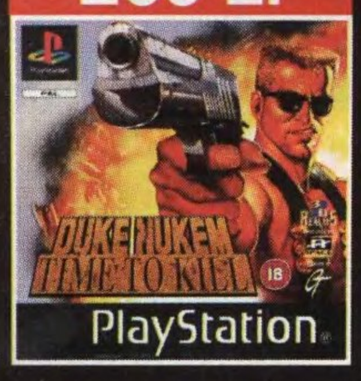
199 zł

Crash Bandicoot 3
Najlepsza zabawka dla dzieci lubiących platformówki. To już trzecia część tego hitu.

115 zł

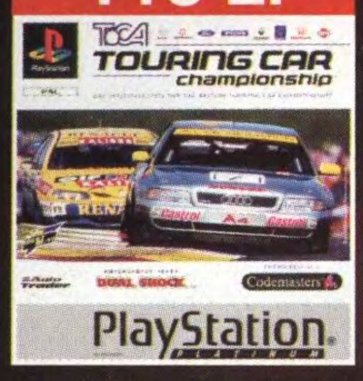
GTA
Gra, w której wcielasz się w postać gangstera.

209 zł



Duke Nukem - Time to Kill
Druga część przygód Duka.

115 zł

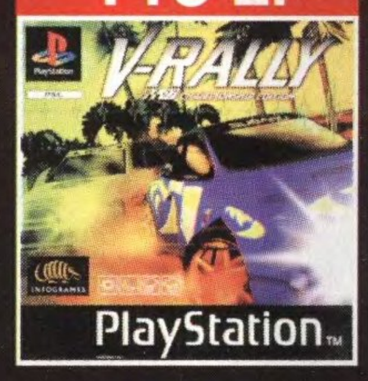


Toca Touring Car Championship
Najlepsze wyścigi samochodów klasy turystycznej.

209 zł

Tenchu
Wciel się w postać ninja – niewidzialnego zabójcę.

115 zł



V-Rally
Teraz działa z Dual Shockiem.

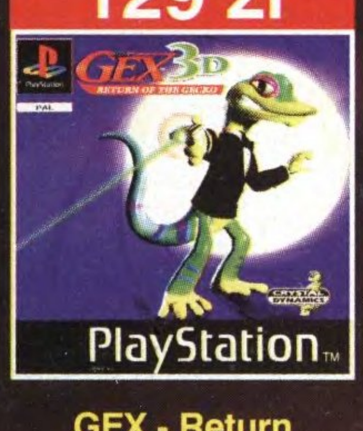
209 zł

C&C Retaliation
Kolejna edycja tej wspaniałej strategii.

199 zł

Mortal Kombat 4
Bijatyka – 4 część tej gry już 3D.

129 zł



GEX - Return of the Gecko
Platformówka dla dzieci i dorosłych.

199 zł

INVASION
Symulacja kosmiczna lepsza od Wing Commander i Colony Wars. Hit !

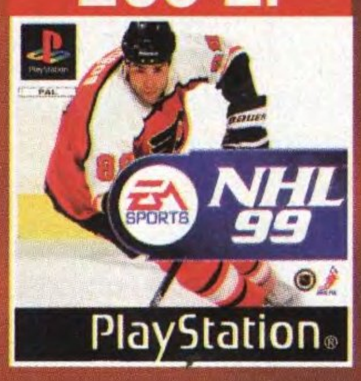
209 zł

Tombi
Platformówka dla dzieci i dorosłych.

199 zł

Tekken 3
Najlepsza obecnie bijatyka na PSX.

209 zł



NHL 99
Najlepszy hokej. Edycja 1999.

DUAL SHOCK 139 zł

Konsola Sony PlayStation (z Dual Shock) 589 zł

W naszej ofercie znajdziesz na pewno jeszcze:

Alundra – 219 zł
Azura Dreams – 199 zł
Bloody Roar – 199 zł
C&C – 115 zł
Colin McRae Rally – 199 zł
Cool Boarders 2 – 199 zł
Crash Bandicoot – 115 zł
Dead or Alive – 199 zł
Doom – 115 zł
Fighting Force – 199 zł
Final Fantasy VII – 209 zł
Ghost in the Shell – 199 zł
Heart of Darkness – 209 zł
Hercules – 199 zł
ISS pro – 115 zł
ISS pro 98 – 209 zł
Jet Rider 2 – 199 zł
Klonoa – 199 zł
Kula World – 199 zł
MDK – 119 zł
MicroMachines – 109 zł
MKT – 115 zł
N20 – 199 zł
NBA Pro 98 – 199 zł
Ninja – 199 zł
ONE – 119 zł
Pandemonium 1 – 115 zł
Pandemonium 2 – 139 zł
Player Manager 98 – 199 zł
Porsche Chellenge – 115 zł
Resident Evil – 209 zł
Spyro the Dragon – 209 zł
Tekken II – 115 zł
The FIfth Element – 209 zł
Tomb Raider – 115 zł
Vigilante 8 – 199 zł
Warcraft 2 – 115 zł
WipeOut 2097 – 115 zł
Wild 9 – 199 zł
WWF Warzone – 199 zł

Karta pamięci 15 bloków
Zapisz stan gry i następnym razem zacznij tam gdzie skończyłeś.

Kabel RGB
Poprawia jakość obrazu podłączając konsolę przez wejście EURO. Dodatkowo wyjście kablami chinch.

Karta pamięci 120 bloków
8 razy większa niż standardowa – korzyść oczywista.

NINTENDO 64

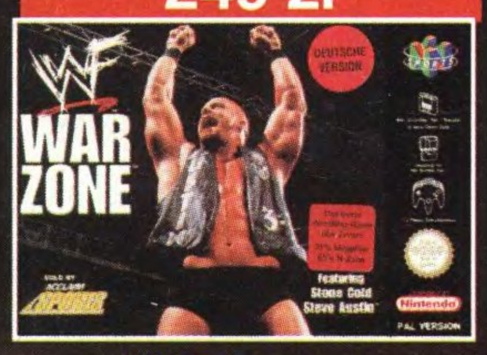
269 zł

Turok 2
Nowe przygody Turoka. Teraz 24 bronie, masę nowych większych poziomów, opcja multiplayer na 4 graczy. Hit!

269 zł

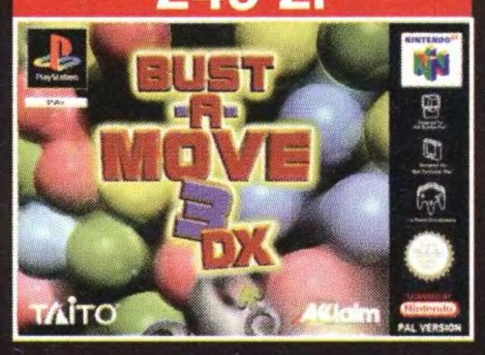
Extreme-G 2
Nowe wycigi futurystycznych pojazdów. Grom szybkości, opcja multiplayer na 4 graczy.

249 zł



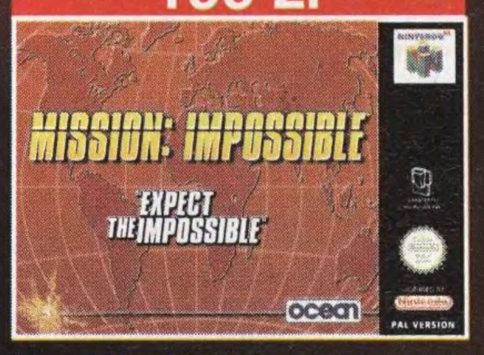
WWF Warzone
Wrestling w federacji WWF. Bardzo dobra bijatyka na 3D

249 zł



Bust a move 3DX
Nowa gra logiczno-zręcznościowa bardzo wciągający kąsek.

199 zł



Mission Imposible
Wcielasz się w postać agenta specjalnego. Gra na podstawie filmu.

229 zł

ISS 98
Piłka nożna - edycja na rok 98 firmy Konami

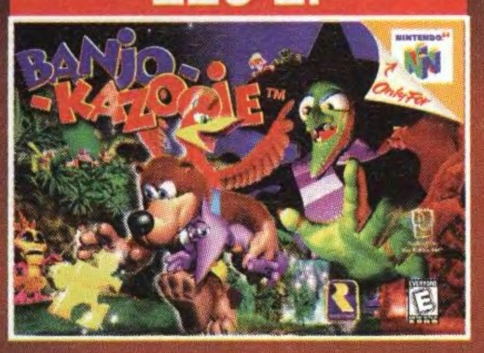
299 zł

Zelda 64
Najlepsza gra przygodowa RPG. Długo zapowiadana już w sprzedaży.

199 zł

GT 64
Wyścigi samochodów klasy turystycznej. Dobra gra za bardzo niską cenę.

229 zł



Banjo Kazooja
Kolorowa, bardzo znana platformówka.

279 zł

V-Rally 64
Nowość! Wyścigi rajdowe z nowym enginem na 64. Hit!

Konsola NINTENDO 64 – 599 zł RAMPACK -119 zł pozwala grom pracować w wysokiej rozdzielczości

06-07 neo

l a t o

Święta, święta, święta! Chyba każdy z nas lubi Gwiazdkę. Czekamy na nią cały rok, by doświadczyć tej jedynej w swoim rodzaju, niepowtarzalnej wigilijnej atmosfery. Pierwsza gwiazdka na aksamitnym niebie, śnieg prószący za oknem, radosne kolędy, przystrojona bombkami choinka, wypełniająca ciepłym blaskiem migoczących lampek mrok pokoju. Pełne napięcia oczekiwanie na przyjście Świętego Mikołaja. Co tym razem przyniesie? Czy będzie to wymarzony prezent, czy też miła niespodzianka?

Świąteczny nastrój już nam się udzielił. I my postanowiliśmy zabawić się w Świętego Mikołaja, przygotowując dla Was pięć atrakcyjnych konkursów, w których można wygrać ponad dwadzieścia różnych nagród. Największą niespodzianką jest wśród nich najprawdziwsza konsola DREAMCAST! O tym, jak ten ósmy cud świata prezentuje się naprawdę, powinniście móc przeczytać już w następnym numerze, jeśli tylko zdążymy go przetestować.

Świątecznym prezentem dla wszystkich wiernych czytelników NEO jest natomiast 16 dodatkowych stron. Od teraz NEO będzie miało 84 strony, aby pomieścić więcej zapowiedzi, recenzji i opisów gier, których stale przybywa. Ponieważ jednak nic nie ma za darmo, nieznacznie musiała wzrosnąć również cena pisma. Mimo to mamy nadzieję, że NEO spełni Wasze oczekiwania, dążąc do tego, aby było zarazem najlepszym i najtańszym pismem konsolowym. Dowodzi tego bogaty materiał bieżącego numeru, w tym cztery recenzje exclusive gier, na opisanie których NEO otrzymało w Polsce wyłączność. Tomb Raider 3, TOCA 2, Invasion i Turok 2 – ich legalne recenzje znajdziecie w grudniu teoretycznie tylko u nas, praktyka jednak pokaże, czy Polska nadal jest krajem piratów. Oprócz tych gier, znajdziecie też takie perełki, jak Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3 czy Rogue Trip. Warto też zapoznać się z Przeglądem gier roku 1998 i Szkołą Przetrwania, w której same hity: Apocalypse, Tenchu, Mission Impossible. Miłej lektury w domowym ciepełku, gdy za oknem sypie śnieg!

Na koniec, w imieniu całego zespołu redakcyjnego NEO, życzenia dla wszystkich naszych wiernych czytelników: abyście zawsze mogli grać – kiedy, gdzie i w co tylko chcecie, alleluja!

Hunter

neo numeru

TEMAT NUMERU
13 Ankieta - Dreamcast do wygrania!
26 Tomb Raider 3 - recenzja

TESTY
08 Gamars Movie Card
09 Infrared Set
08 Pro Action Replay
09 V3 SX Racing Wheel

GAMEBOY
10 Looney Tunes
10 Pocahontas

NEWSY
20 B-Movie: Invasion from beyond
14 Devil Dice
12 DreamCast - zapowiedzi gier
24 Ehrgeiz
17 Fifa '99
21 Legacy Of Kain 2: Soul Reaver
16 Streak
18 Syphon Filter
22 Tales Of Destiny
23 Xenogears

RECENZJE
50 Actua Tennis
38 Buggy
39 Constructor
36 Cool Boarders 3
30 Crash Bandicoot 3: Warped
54 Formula 1 '98
46 F-Zero X
49 G.A.S.P!!
32 Invasion
56 MTB Dirt Cross
52 O.D.T.
53 Psybadek
34 Rogue Trip
57 Shadow Gunner
47 Spacestation Silicon Valley
28 ToCA 2
26 Tomb Raider 3
40 Turok 2: Seeds of Evil
51 Unholy War
48 Waialae Country Club True Golf
55 Zero Divide 2

SZKOŁA PRZETRWANIA
64 Apocalypse
60 Mission Impossible
58 Tenchu: Stealth Assassins

VARIA
74 Figurki FFVII
74 Final Fantasy na żywo
73 Prenumerata
80 Przecieki
68 Przegląd gier roku 1998
70 Tips & Tricks
76 NEO Fantasy - FFVIII

6 x KONKURS
79 Bomb(k)owy
13 DreamCast
82 Nintendo
75 Rajd
81 Rysunkowy
78 Sportowy

Wydawca:
ProScript Sp. z o.o.

Redaktor Naczelny
Rafał Gałecki

Zespół Redakcyjny
Michał Gołębiowski
Tim Harris
Paweł Jankowski
Marcin Kawa
Marek Lenarcik
Emil Leszczyński
Tomek Nowak
Darek Pasturczak
Dominik Wojnarowski

Dział Reklamy
Janusz Kunatkowski
tel. 652-37-37

Korekta
Zdzisław Pisiński

Design
Studio ProScript
1998 Pegaz Ass

DTP
Studio KWADRAT
Arkadiusz Świderski
tel. 624-96-83

Druk
WZ GRAF
Warszawa
ul. Grzybowska 77

Adres Redakcji NEO
skr. poczt. 21
00-800 Warszawa 66
tel./fax (0 22) 624-91-47
pn.-pt. 9.00-16.00

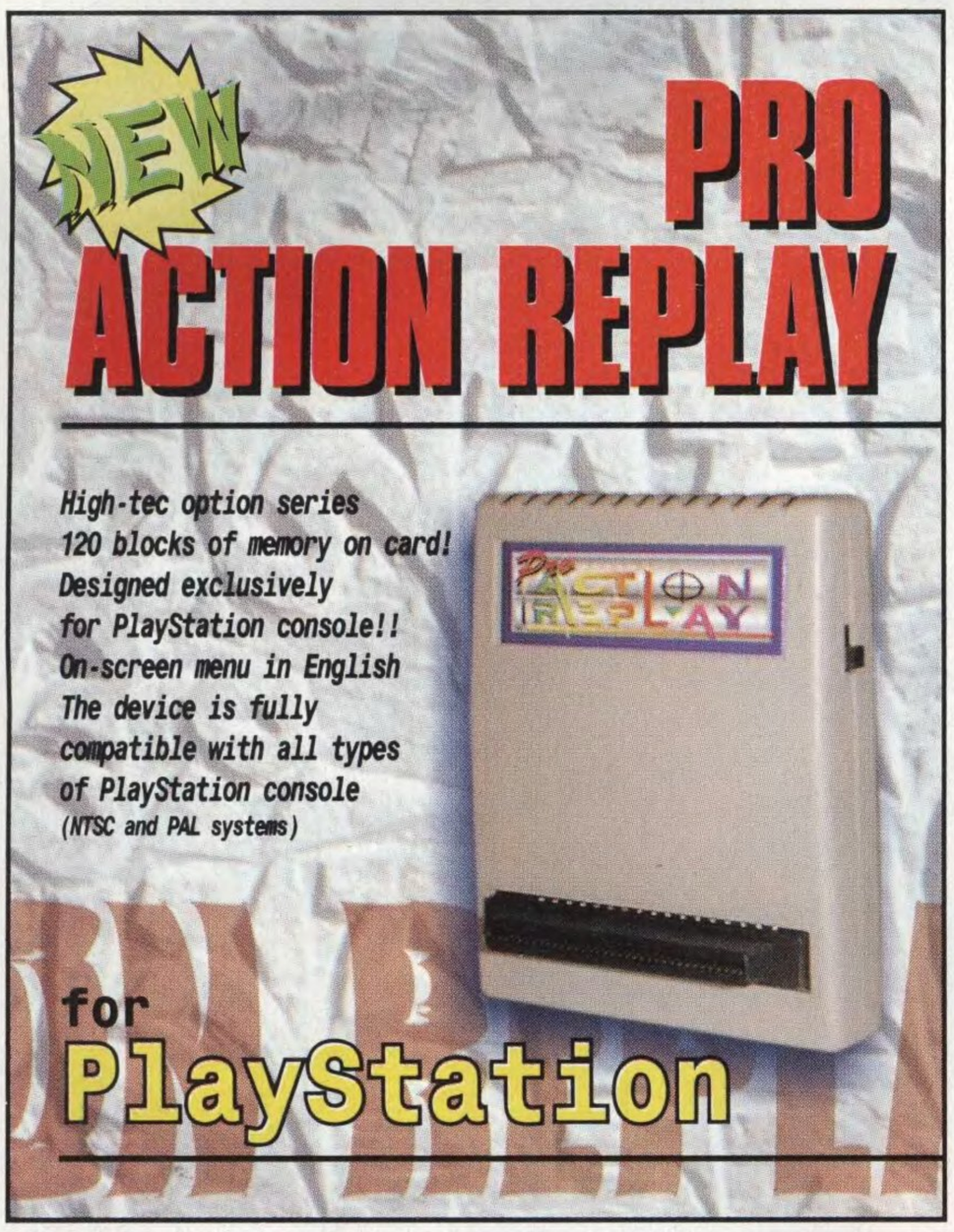
e-mail: neo@ssonline.com.pl

SCAN VANGIS 2016

Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych
nie zwraca.
W przypadku publikacji,
zastrzega sobie prawo
do skrótów.
Wszystkie użyte znaki firmowe
i towarowe są zastrzeżone
przez ich właścicieli i zostały użyte
wyłącznie w celach
informacyjnych.

Wszystkie prawa zastrzeżone.
Materiały znajdujące się w czasopiśmie
nie mogą być w żaden sposób powielane
ani używane do innych celów
bez pisemnej zgody wydawcy.

Datel Action Replay



GAMBEAT

Od czasów ośmiobitowych komputerów ich użytkownicy marzyli o ułatwianiu sobie życia. Do tego celu zaprzęgali programy debugujące, dzięki którym znajdywali sposoby na zwiększanie sobie ilości żyć, pieniędzy i innych przydatnych w grze zasobów. Dzisiaj cheatowanie i grzebanie w plikach z nagranym stanem gry stało się niemodne. Większość programów posiada specjalne kody pozwalające uzyskać nieśmiertelność, otwierające dostęp do ukrytych poziomów, dające maksymalną ilość punktów.

Dla wszystkich lubiących sobie „pogrzebać" w grach wymyślono karty Action Replay. Pierwsze ich egzemplarze pojawiły się w latach 80. i były przeznaczone dla komputerów ośmiobitowych. Ewolucja sprzętu spowodowała, iż Actiony stały się popularne za czasów dominacji komputera Amiga i nieśmiało próbowały zaistnieć na PC. Teraz pojawiły się w wersji dla konsoli PSX.

Pierwszym testowanym egzemplarzem, który trafił w nasze ręce, jest produkt firmy Datel. Kartridż wpinamy w gniazdo portu równoległego. Z drugiej strony pudełeczka znajduje się 25–cio pinowe gniazdo służące do połączenia kartridża ze sprzedawaną oddzielnie kartą ISA dla komputera klasy PC.

Po włączeniu konsoli zgłasza nam się kartridż, oferując możliwość uruchomienia umieszczonej w napędzie płyty. Jeśli chcemy za pomocą AR poszukać kodów do interesującej gry, musimy uruchomić funkcję Find Codes, która pełni rolę prostego programu dekodującego. Za pomocą urządzenia możliwe jest także wyłapywanie z gry screenów i przerzucanie ich, za pomocą wspomnianej wyżej karty, do komputera PC.

Wraz z urządzeniem otrzymujemy kody do kilkuset gier na PSX, które – o ile posiadamy dany tytuł – możemy od razu wykorzystać. Jeśli natomiast mamy nową grę i znamy do niej kody AR, wystarczy je wpisać i od razu wcielić je w życie.

Ponieważ temat wydaje się być ciekawy, w przyszłym numerze poświęcimy stronę na dokładne opisanie funkcji i zastosowania Action Replay w „naturze". A na razie zwracamy uwagę na fakt pojawienia się tego arcyciekawego urządzenia w Polce.

Movie Card

GAMBEAT

PSX jako profesjonalny odtwarzacz Video CD? Dlaczego nie, zresztą firma Sony już od jakiegoś czasu przebąkiwała o pojawieniu się dodatkowych akcesoriów dla naszych kochanych konsol. Przystawka firmy Gamars nie grzeszy wielkością i wagą. Posiada wyjścia Audio (R/L) i Video – w standardzie chinch. Oprócz tego posiada zwykłe konsolowskie gniazdko Multi AV, umożliwiające podłączenie urządzeń peryferyjnych.

Przystawkę podłącza się za pomocą gniazd AV i portu równoległego. Moduł nie wymaga dodatkowego zasilania, zadowalając się mocą jaką oferuje mu kosola. Specjalny układ umożliwia podłączanie modułu zarówno do amerykańskich, jak i do europejskich konsol (różnica napięcia). Nie ma też problemu z obsługą standardu TV (PAL/NTSC). Usytuowany na górnej części obudowy modułu przycisk umożliwia nam przełączanie się pomiędzy zwykłym trybem pracy konsoli a trybem VCD, w którym możemy rozkoszować się zawartością setek obecnie dostępnych tytułów.

Proste menu kontrolne zawiera opcje: Start, Stop, Pause, Next Segment (plik MpeG/DAT składa się z pakietów podzielonych na segmenty ułatwiające przewijanie materiału), Last Segment etc. Sprawa najważniejsza – jak to działa i jaki jest tego efekt? No więc muszę przyznać, że jakość dekodowanego materiału jest lepsza niż na PC, co wynika ze specyfiki obrazu telewizyjnego. Nic nie skacze, nic się nie rwie, obraz jest wyraźny, ostry z odpowiednim nasyceniem kolorów – zupełnie jak film w telewizji. Dźwięk dekodowany jest z jakością CD, jednak tutaj, tak jak i w przypadku formatu kompresji MP3, czasem słychać niedoskonałości tej metody.

Obecnie w sklepach pojawia się coraz więcej płytek VCD. Zastanawiające jest, że ich cena często dorównuje, a niekiedy przewyższa cenę krążków filmowych DVD. Należy mieć tylko nadzieję, iż oprócz ton anime, głupawej pornografii i encyklopedii zaczną pojawiać się i ambitniejsze tytuły.

Na zimowe wieczory – gorąco polecam.

Sprzęt do testów dostarczyła firma Manta

PSX Infrared Set

GAMBEAT

PSX Infrared Set

Plączący się pod nogami kabel od manetek kontrolnych, zwanych potocznie padami, to problem wielu użytkowników konsol. Firma Speed Link postanowiła temu zaradzić. Zestaw PSX Infrared Set składa się z nadajnika/odbiornika, który wtykamy w obydwa porty konsoli oraz z dwóch bezprzewodowych padów. W każdym z padów należy zainstalować dwie baterie typu AAA (cienkie paluszki). Pomiędzy nadajnikiem a odbiornikiem nie może być żadnej przeszkody. Zestaw działa w oparciu o właściwości promieniowania na podczerwień, podobnie jak zdalnie sterowane wieże czy pilot do telewizora.

Manetka posiada dodatkowe klawisze, takie jak Turbo, CLR, Slow i przełącznik pozwalający przyporządkować pad do odpowiedniego gracza (1P, 2P). Funkcja klawisza Slow polega na wysyłaniu impulsów przyporządkowanych do klawisza Start, co w grach wykorzystujących ten klawisz jako przycisk Pause da wrażenie wyświetlania akcji w trybie Slow Motion. Do każdego z przycisków Fire możemy przyporządkować funkcję Autofire (za pomocą kombinacji Turbo + definiowany fire). Szkoda tylko, że po wyłączeniu konsoli ustawienia są kasowane.

Producent gwarantuje, iż urządzenia mają zasięg 10 metrów. Udało mi się wykonać test tylko na odległość circa 8 metrów, co przy oddalonym na taką odległość ekranie 29 calowego TV nie było najprzyjemniejszym doświadczeniem dla oczu (kto gra siedząc 10 m od TV?!?).

Pady nie są wykonane najstaranniej i mimo wachlarzu możliwości jakie oferują, wydają się produktem niedopracowanym. Sam pomysł stworzenia działających na podczerwień padów jest interesujący. Gdyby pady zostały wyposażone w analogowe gałki, ułatwiające życie w wielu grach, byłyby dosyć ciekawą alternatywą dla standardowych manetek. Biorąc pod uwagę cenę i możliwości zestawu oraz jego trwałość, polecam go przede wszystkim „kanapowym" graczom. Hardcore'owcy niech dalej siedzą pod telewizorem, dzierżąc w łapkach wibrującego Duala.

V3 Racing Wheel

GAMBEAT

Kierownica stanowi niezbędne wyposażenie każdego szanującego się (i swojego pada) wielbiciela wyścigów. Firma Inter Act ponownie zaatakowała rynek takowych urządzeń, a to za sprawą udanego modelu V3–RW z funkcją wibracji.

Zestaw składa się z dwóch części: kierownicy umieszczonej na podstawce i modułu z pedałami. Kierownicę można wygodnie oprzeć o kolana lub wcisnąć pomiędzy uda, co zwiększa doznania przy włączonej funkcji wibracji. (Może czas pomyśleć o kierownicy dla dziewcząt?) Moduł z pedałami podłącza się do kierownicy za pomocą kabla Mini DIN, dostarczonego w komplecie. Kierownica wyposażona jest we wszystkie funkcje standardowego pada, co pozwala wykorzystywać ją w innych niż wyścigi grach.

Dzięki dwóm poziomom regulowania ustawienia koła (nachylenie i odległość od podstawy), każdy może znaleźć pozycję, w jakiej będzie się czuł najlepiej. Umieszczone na kierownicy dodatkowe przyciski umożliwiają włączenie funkcji Autofire, zmianę konfiguracji przycisków i ustawienie funkcji wibracji.

Procedura testowa objęła gry takie jak Gran Turismo, Test Drive 5, Buggy, Motoracer 2, a także Tekken 3 (kontrola funkcji wibracyjnych). Kierownica doskonale sprawdza się w wyżej wymienionych wyścigach. Przyjemność z kręcenia kółkiem to nic, w porównaniu z wyraźnym poprawieniem wyników w grach. Niekontrolowane poślizgi i młynki? Zapomnijcie – z kierownicą nic takiego wam nie grozi. Tym bardziej, gdy używacie pedałów pozwalających doskonale wczuć się w klimat wyścigów.

Tym, co przeszkadza mi wystawić produktowi najwyższą notę, jest... zbyt mała kierownica. Ręce czasem plączą się (może mam za duże łapska?), szczególnie przy gwałtownym kręceniu kółkiem. Uważam również, że wbudowany w urządzenie „wibrator" mógłby działać bardziej „wstrząsająco", zwłaszcza biorąc pod uwagę stosunek wielkości kierownicy do Dual Shocka. Poza tym „jeździ się" przyjemnie.

Sprzęt do testów dostarczyła firma Multi–Styk

GAME BOY

Ocena

4+/5

LOONEY TUNES

MA JONES

Każdy, kto ma Game Boy'a, dobrze wie, że najlepsze na tę kieszonkową konsolę są gry platformowe. Takie tytuły jak: MARIO LAND, DONKEY KONG LAND i przezabawny WARIO LAND to najznakomitsze przykłady niezwykłej popularności skoków po platformach. Dodać warto, że każda z nich sprzedała się na świecie w nakładzie przekraczającym milion egzemplarzy.

LOONEY TUNES to kolejna gra należąca do tego gatunku. Pomimo że nie jest to najnowszy już tytuł – wydana została w 1992 roku – tchnie świeżością. Po pierwsze jest to gra zbudowana z siedmiu oddzielnych przygód różnych bohaterów, a po drugie każdy z bohaterów to ni mniej, ni więcej tylko najzabawniejsze postacie z rysunkowych filmów firmy Warner Bros, które aktualnie możemy oglądać na prestiżowym – dla dzieciów ze Stanów – kanale Cartoon Network. LT jest – jak już wspomniałem – 7 gier w jednej. Rozpoczynamy od pierwszej przygody z Kaczorem Duffy w roli głównej. Ten „szepleniączy" przedstawiciel drobiu będzie musiał, podróżując po wyspach i pływając w ciepłym morzu, dotrzeć do tajemniczego skarbu. Oczywiście na końcu przygody będzie czekał na niego super boss, którym jest mega–hiper–super... nie powiem, bo będziecie się śmiać. Po drodze oczywiście, jak w wielu grach tego typu, będzie musiał zbierać kryształy, zbiorniki z życiem, unikać bądź zabijać wrogów (krążkami frisbee, gwiazdkami bądź skacząc na nich z góry) i oczywiście zbierać punkty, które są wyznacznikiem tego, czy jesteśmy masterem czy lamerem. Wyprawa po zaginiony skarb to zaledwie pierwsza przygoda z siedmiu dostępnych

w grze, a Duffy to początek całej plejady gwiazd, pozostali to: Sylvester, Tweety, Porky Świniak, Diabeł Tasmański, Speedy Gonzales, Struś Pędziwiatr i Kojot oraz czarujący Królik „What's up Doc?" Bugs.

Przygody, jakie przyjdzie nam przeżyć w LT, to nie tylko wyspiarskie poszukiwanie skarbów, ale i szalony pościg przez miasto, podniebne loty samolotem, przechadzka po nawiedzonym domu itp. – słowem: różnorodność przede wszystkim. Właśnie ta różnorodność jest główną zaletą LT i pozwala stwierdzić, że jest to z pewnością dobra platformówka. ■

GAME BOY

Ocena

5/5

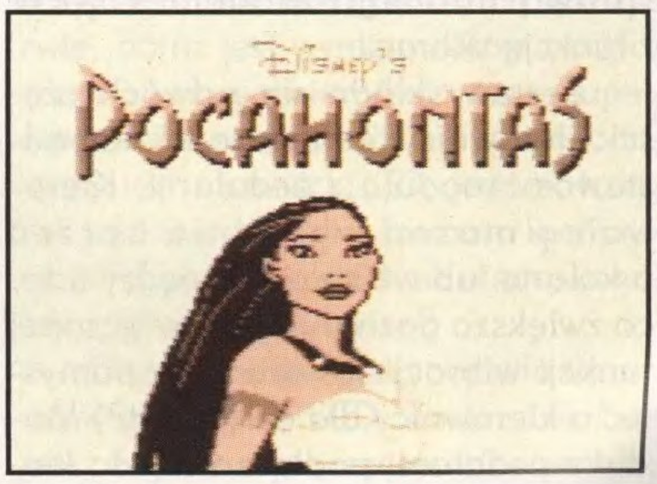
POCAHONTAS

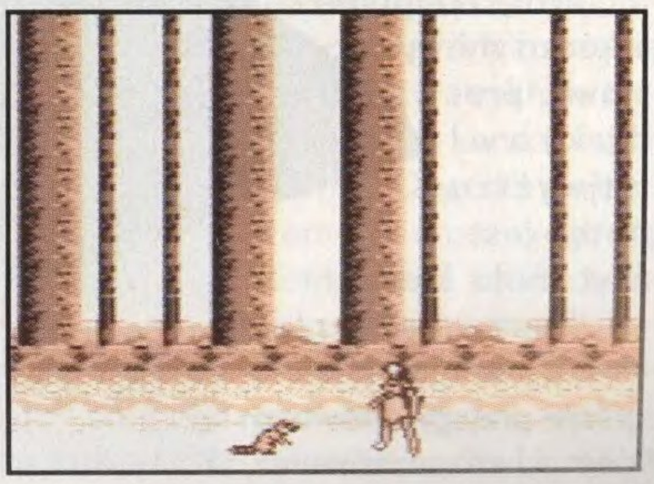
MA JONES

Chyba nie ma już takich, którzy nie widzieli bądź nie słyszeli słynnej opowieści o Pocahontas, przepięknej indiańskiej dziewczynie i jej dramatycznym kochanku, białym Johnie Smithie. Ta krótka opowieść o miłości doczekała się swojej adaptacji na Game Boy'u, w ten sposób powstała POCAHONTAS.

Cała opowieść zaczyna się w lesie w Virginii, gdzie młoda Indianka zapozna nas z cudownymi urokami natury, a pomagając napotkanym zwierzętom otrzyma od nich cudowne zdolności. Na przykład od wiewiórki zyska zdolność wspinaczki, od niedźwiedzia nadludzką siłę, a od sowy umiejętność widzenia w ciemnościach itp. W podróży towarzyszyć jej będzie Meeko, oddany przyjaciel borsuk. Pierwsza przygoda wprowadzi nas w cudowny świat Powhatan – plemienia naszej miłej bohaterki. Kolejne ułożone są zgodnie z filmowym scenariuszem, zahaczając o takie wydarzenia, jak spotkanie ukochanego Janka Smitha, inwigilacja obozu białych kolonistów czy też szalony wyścig z czasem, by zdążyć uratować ludzi przed zachodem Słońca. To zaledwie kilka emocjonujących zadań czekających na gracza w POCAHONTAS. Poza tym po drodze będzie trzeba rozwiązywać zagadki, wykorzystywać zdobyte zdolności i, oczywiście, jak najwięcej zwiedzać, gdyż gra ta to ni mniej, ni więcej tylko podróż w animowaną przygodę, której piękno powstało w największej na świecie fabryce łamaczy serc i wyciskaczy łez, jaką jest Disney Company.

Po ukończeniu każdego rozdziału pojawia się kod, który umożliwia późniejszą kontynuację przygody. Zarówno warstwa graficzna, jak i muzyczna POCAHONTAS prezentuje się bez zarzutu, spokojnie pozwalając mi przyznać temu tytułowi najwyższą ocenę.

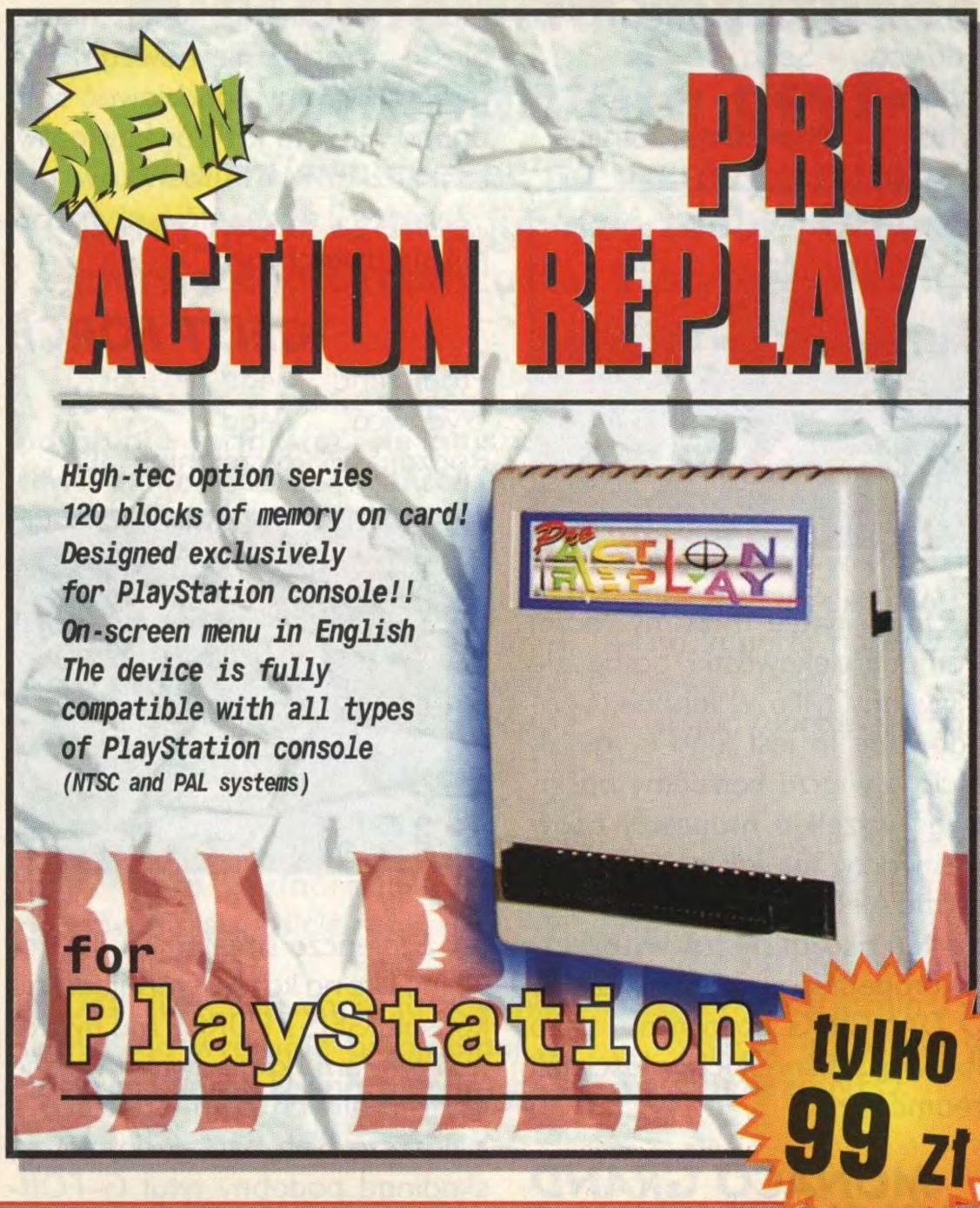




UWAGA! NOWE AKCESORIA DO PLAYSTATION!

NOWOŚĆ!

pro ACTION REPLAY do PlayStation



Koniec problemów z przechodzeniem gier! Dzięki PRO ACTION REPLAY ukończysz nawet najtrudniejszą grę - wpisz kod i stań się nieśmiertelny!

- Łatwy montaż z tyłu konsoli, bez potrzeby rozkręcania PlayStation!
- Zawiera kilkaset ułatwień do ponad 50 gier!
- Możliwość wprowadzania nowych cheatów i kodów i kasowania starych!
- Przejrzyste menu w języku angielskim!
- Instrukcja w języku polskim!
- Z PRO ACTION REPLAY możliwe jest oglądanie animacji, obrazków i odsłuchiwanie muzyki z gier!
- Opcja zarządzania kartą pamięci!
- Kompatybilna z kartą PC COMMS LINK, dzięki której możesz sam wyszukiwać kody, ułatwienia i nieśmiertelności w ulubionych grach!
- Możliwość wymiany systemu operacyjnego na nowszy bez konieczności zakupu nowej karty!
- Możliwość łapania obrazków z gier!
- Nowe kody dostępne co miesiąc w internecie oraz prasie branżowej!
- Kompatybilna ze wszystkimi rodzajami konsol na rynku - zarówno PAL jak i NTSC!
- Najlepsza broń przeciwko najtrudniejszym grom!
- Nieograniczone możliwości za niską cenę!

NOWOŚĆ!

video CD MOVIE CARD do PlayStation

Specjalna przystawka do PlayStation umożliwiająca odtwarzanie płyt zapisanych w formacie VIDEO CD!

- Kompatybilna z filmami zapisanymi w standardzie MPEG1!
- Zmieni twoją konsolę w domowy odtwarzacz filmów zapisanych cyfrowo na płytach CD!
- Jakość obrazu lepsza niż na kasetach video!
- Stereofoniczny dźwięk, możliwość podłączenia do wieży - a'la home cinema!
- Łatwa w montażu, nie wymaga modyfikacji konsoli!
- Działa ze wszystkimi modelami konsol w systemach PAL i NTSC!
- Szeroki wybór filmów na CD - w tym anime, koncerty, a nawet erotyka!

Dystrybucja w Polsce

MANTA

02-022 Warszawa, ul. Niemcewicza 7/9 lok. 2

Produkty dostępne w sieci EMPiK na terenie całego kraju

oraz w warszawskich sklepach:

- Ultima, ul. Chłodna 35/37 paw. 7, tel. 624-78-16

- Mediasoft, ul. Marszałkowska 28, tel. 628-52-69

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju. Oferujemy dogodne warunki współpracy - wysokie rabaty, umieszczenie w reklamie.

Kontakt pod numerami telefonów: tel./fax (022) 658-09-50, 0601 23-23-00 i 0501 12-37-96, fax (022) 728-58-75, e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl

12-13 neo

INCOMING

Producent: Rage Software
Wydawca: Imagineer
Rodzaj: Strzelanina

Gdy pojawi się INCOMING, będący konwersją z PeCeta, wtedy tak naprawdę okaże się, która z platform jest lepsza dla gier w środowisku 3D – czy Dreamcast dorówna „dopakowanym blaszakom", czy też może zostawi je daleko w tyle. Gra toczy się w roku 2008, kiedy to Obcy atakują ludzkie bazy wojskowe. Zasiadasz na stanowisku głównodowodzącego siłami zbrojnymi Ziemi. Poza czystą strzelaniną, będziecie mogli się pokusić w niej o posunięcia taktyczne, jak wysyłanie zwiadu, rozbudowa bazy, nalot bombowców na bazy Obcych. Do jednostek, jakimi będziemy mogli dowodzić, a niektórymi nawet poruszać się (czołgi, działa samobieżne, wieżyczki) należą samoloty, czołgi, piechota, helikoptery, transportery, a także okręty. Będzie to, jak widać już po wstępnych screenach, udana kalka hitu Rage Software sprzed roku.

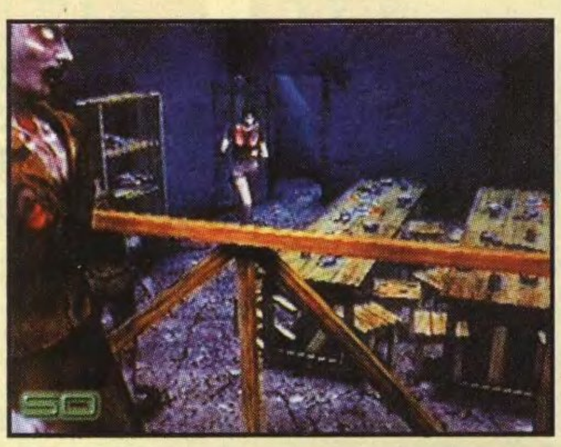
D2

Producent: Warp
Wydawca: Sega
Rodzaj: Przygodówka akcji

Kontynuacja horroru D z konsoli Sega Saturn. Historia zaczyna się w Kanadzie na gwiazdkę 1999 roku. Główna bohaterka, Laura ma wizję o meteorze spadającym na Ziemię. Nagle coś uderza o samolot, w którym leci Laura. Następuje katastrofa, a przeżywa ją bohaterka. Okazuje się, że jest na szczycie ośnieżonej góry, a na niej spacerują dziwne mutanty i podejrzane typy. Krótko mówiąc, Lara Croft w nowej oprawie i przede wszystkim na nowym sprzęcie. Demo, zaprezentowane przez Warp na konferencji poświęconej przyszłej grze trochę zawiodło dziennikarzy, a grę przełożono z końca roku na przyszły. Cóż, może uda się twórcom usunąć błędy, a może tylko pogrążą się jeszcze bardziej. Macie chyba trochę czasu?

BIO HAZARD: CODE VERONICA

Producent: Capcom
Wydawca: Capcom
Rodzaj: Przygodówka akcji



Kolejna z serii BIO HAZARD gra akcji, pełna zombiech, tajemniczości i walki z siłami zła. Tym razem akcja ma miejsce w Europie, a jak nawiązuje do poprzednich części serii, dowiemy się już na początku roku (wtedy ma wyjść w Japonii). A póki co możecie obejrzeć parę obrazków z wybuchami, panami z bulimią i ogólną masakrą tradycyjnie towarzyszącą horrorystycznej sadze BIO HAZARD alias RESIDENT EVIL. Capcom chwali się już, że wkrótce wyda też następny epizod BIO HAZARD na PSX.

GET BASS

Producent: Sega
Wydawca: Sega
Rodzaj: Symulator wędkarstwa

To nie żaden multimedialny nauczyciel gry na basie, to przeniesiony na platformę Dreamcasta z automatów symulator wędkarstwa. Poza lepszą grafiką i paroma efektami specjalnymi, GET BASS ma być sprzedawany razem z kontrolerem–wędką. Będzie ona mniejsza od swojej poprzedniczki z automatów, ale na warunki domowe powinna wystarczyć – w końcu nie każdy domownik musi lubić wędkarstwo w dużym pokoju lub zmieniać co tydzień żyrandol. Jeśli nie lubicie zatem dotyku wijących się, tłuściutkich ochotek w ręku, zagrajcie w GET BASS. Nie zapomnijcie o gumiakach i prawdziwie męskiej czapce z błystkami.

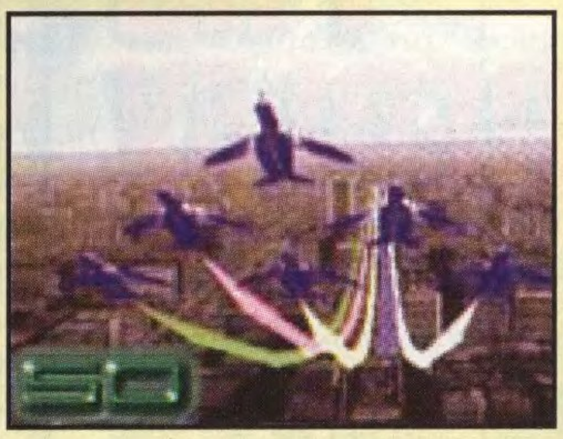
PROJECT BERKLEY

Producent: AM2
Wydawca: Sega

Bardzo tajemniczą kampanię zorganizowała Sega dla gry PROJECT BERKLEY. Jej demo ukaże się wraz z premierą VIRTUA FIGHTER 3 i głównie z tego powodu mówi się, że będzie to RPG w świecie VIRTUA FIGHTERA. Nie są to jeszcze pewne informacje – fakty podamy po wydaniu na początku roku wspomnianego VF3. Jeśli okaże się to prawdą, będzie to nie lada gratka dla wszystkich miłośników serii.

AERO DANCING

Wydawca: Sega
Producent: CRI
Rodzaj: Symulator lotniczy



O tym tytule mówimy raczej w ramach ciekawostki, bo będzie on wydany tylko w Japonii. Spowodowane to jest jego oryginalnością – w grze będziemy naśladować wszelkie manewry asów przestworzy, tak jak na swojskim pokazie Air Show w Góraszce. Pomysł ten okazał się tak wyuzdany dla europejskiego wydawcy, że AERO DANCING pozostanie tylko zabawką skośnookich właścicieli Dreamcasta.

MONACO GRAND PRIX SIMULATION 2

Producent: Ubisoft
Wydawca: Ubisoft
Rodzaj: Symulator wyścigów

Na początku nowego roku pojawi się przeróbka MONACO GRAND PRIX SIMULATION 2 (druga część F1 RACING SIMULATION) na Dreamcasta. Ma oferować te same tryby gry (razem z niepokonanym 50s Mode – wyścigiem bolidów z lat 50.), trasy, modele pojazdów i 22 przeciwników z 11 teamów. Ciekawe, czy będzie korzystać z trybu on–line i kierownicy Segi. Zdjęć jeszcze brak, a szkoda, bo to dobry (i trudny) początek konwersji symulatorów Formuły 1 na nową konsolę Segi. Wierzmy, w Ubi Soft – oryginalnego twórcę gry na PC.

TETRIS 4D

Producent: BPS
Wydawca: Sega
Rodzaj: Logiczna

Nazwa konwersji Tetrisa na Dreamcasta to oczywiście chwyt reklamowy, bowiem będzie on przypominał zwykłego Tetrisa, z dodatkiem kilku nowych innowacji. Nie będą one jednak na tyle rewolucyjne, żeby zatwardziali tetrisowcy odwrócili się plecami do jakiejś udziwnionej hybrydy. Wciąż czekamy na informacje, czym to z grubsza będzie się różnić ten Tetris od klasycznego. Ze zrzutów ekranowych wynika, że będzie można grać w kilku graczy naraz, ale to przecież nic nowego. Mimo to możemy spodziewać solidnego hitu dla krzyżówkowiczów, szaradzistów i miłośników gry „Znajdź 12 szczegółów, czym różnią się dwa obrazki".

GEIST FORCE

Producent: Sega
Wydawca: Sega
Rodzaj: Strzelanina 3D

Szaleńcza strzelanina 3D powinna być na każdej szanującej się konsoli. GEIST FORCE ma być takim tytułem, który zwróci uwagę ekstremalnych coin–op–owców, zwłaszcza tych, którzy pamiętają skądinąd podobny tytuł G–FORCE. Nad eruptującymi wulkanami, rwącymi rzekami i w iście apokaliptycznej scenerii przyjdzie nam strzelać do wszystkiego co się rusza i co sprawia choć cień wrażenia, iż jest groźne. Samą grafikę, efekty i wstawki fabularne opracowano wyśmienicie, jednak krążą pogłoski o niskiej ilości klatek na sekundę (FPS) i „skakaniu" animacji. Miejmy nadzieję, że są to typowe błędy wczesnej wersji gry, których nie uświadczymy w pełnym produkcie.

PATA PIES

Producent: Sega
Wydawca: Sega
Rodzaj: Przygodówka

O! Wreszcie jakieś swojsko–polsko brzmiące słowo w tytule gry japońskiej! Gra, której pełny, przydługi tytuł brzmi AKIHABARA DENNO–GUMI PIES, przeznaczona jest dla małych dzieci. Oparta na kreskówce Pata Pi ma bawić ucząc – głównie przyjaźni i miłych odruchów. Prześliczna grafika i przyjemna dla ucha muzyka ma przyciągnąć małe nosy do konsoli na długi czas. Sega zapowiada premierę gry na kwiecień 1999 roku.

dreamcast

Dreamcast - konsola marzeń!
Niesamowite możliwości!
Wspaniałe gry!

Nie musisz czekać na premierę europejską, u nas masz szansę już dziś zdobyć Dreamcasta... ...pierwszego Dreamcasta, który przyjedzie do Polski!

Wystarczy wypełnić ankietę i przy odrobinie farta stać się najszczęśliwszym posiadaczem konsoli, której nie ma jeszcze nikt!!!

Obok widzicie ankietę. Możecie ją wypełnić i wysłać pod naszym adresem, ale nie musicie. Możecie wypełnić ją całą, ale też nie musicie. Możecie podać swój adres, ale tego też nie musicie. Właściwie nic nie musicie, tyle tylko, że w razie czego nie będziemy mieli komu wysłać nagrody... ale naprawdę nie musicie robić nic.

Jeśli już Ci się chce, to aby mieć szansę na wygranie oryginalnej japońskiej konsoli Dreamcast firmy Sega wraz z jedną grą – niespodzianką, wystarczy:
- wyciąć ankietę
- odciąć kupon konkursowy z logo DC
- starannie wypełnić ankietę
- wsadzić ankietę do koperty
- na kopertę nakleić kupon konkursowy z logo DC
- wysłać kopertę pod adresem redakcji

NEO
skr. poczt. 21
00–800 Warszawa 66

Nie zwlekaj, na ankiety czekamy tylko do 20 stycznia 1999 roku.

Wyniki ogłosimy w marcowym 14. numerze NEO.

Dreamcast na dobry początek nowego 1999 roku.

Wygraj konsolę Dreamcast!!!

ankieta NEO

1. Jak często czytasz NEO?
   - każdy numer ☐
   - często (np. co drugi numer) ☐
   - okazyjnie ☐
   - prenumeruję ☐

2. Ile osób czyta twój numer NEO?
   - tylko ja ☐
   - 2 osoby ☐
   - 3 i więcej osób ☐

3.
a) Jaki dział w NEO uważasz za najbardziej interesujący? (Możesz zaznaczyć kilka)
b) Zaznacz, który dział powinien, Twoim zdaniem, zostać powiększony (możesz zaznaczyć 3)

	a	b
Zapowiedzi	☐	☐
Recenzje	☐	☐
Szkoła Przetrwania	☐	☐
Testy	☐	☐
Listy	☐	☐
Neo Fantasy	☐	☐
Varia (reportaże, felietony)	☐	☐
Tips & Tricks	☐	☐

4. Czy Twoim zdaniem jest coś, o czym NEO powinno regularnie pisać. W trzech słowach określ ten temat.
   .....
   .....

5.
a) Zaznacz, jakie pisma branżowe czytasz?
b) Zaznacz, które z nich kupujesz?

	a	b
tylko **NEO**	☐	☐
PLAYSTATION MAGAZYN	☐	☐
PLAYSTATION PLUS	☐	☐
PSX EXTREME	☐	☐
PSX FAN	☐	☐
NEO PLUS	☐	☐

Inne – jakie? .....

6. Czy posiadasz aktualnie konsolę?
   - tak ☐
   - nie ☐

7. Jeśli odpowiedź na poprzednie pytanie brzmi „TAK", zaznacz jaką:
   - Sony PlayStation ☐
   - Nintendo 64 ☐
   - Game Boy ☐
   - Sega Saturn ☐
   - inną – jaką? .....

Dreamcast

Produkcja: Sony
Termin wydania: Grudzień 1998

8. Czy planujesz w najbliższym czasie kupić konsolę?
tak .....
nie .....

9. Jeśli odpowiedź na poprzednie pytanie brzmi „TAK", zaznacz którą z konsol jesteś zainteresowany:
Dreamcast .....
Sony PlayStation .....
Nintendo 64 .....
Game Boy .....
Sega Saturn .....
inną – jaką? .....

10. Jeśli posiadasz konsolę, to czy byłbyś gotów zamienić ją za dopłatą na konsolę DREAMCAST?
tak .....
nie .....
i tak zamierzam kupić .....

11.
a) Którą z niżej wymienionych konsol uważasz za najlepszą?
b) Zaznacz, na którą z tych konsol gry są, Twoim zdaniem, najlepsze.
c) Zaznacz, na którą z tych konsol, Twoim zdaniem, jest najwięcej gier.

	a	b	c
Sony PlayStation			
Nintendo 64			
Game Boy			
Sega Saturn			
Dreamcast			

inną – jaką? .....

12. W jakie gry najchętniej grasz?
mordobicia .....
strzelaniny .....
RPG/przygodówki .....
platformówki .....
wyścigi .....
sportowe .....
symulatory .....
strategie .....
logiczne .....

13. Podaj tytuły trzech Twoich ulubionych gier.
a) .....
b) .....
c) .....

14. Ile oryginalnych gier posiadasz w swojej kolekcji?
żadnej .....
1–5 .....
6–10 .....
11–20 .....
ponad 20 .....

Dane personalne (podaj jeśli chcesz zdobyć Dreamcasta)
Imię: .....
Nazwisko: .....
Adres: .....
.....
Wiek: .....

Devil Dice

Prawda wyszła na jaw – kości to „diabelska gra".

Zadaniem gracza w tej bardzo dobrej grze logicznej jest odpowiednie pokierowanie małym diabełkiem, tak aby ten ułożył odpowiednie kombinacje z kostek do gry. Z klockami można zrobić praktycznie wszystko (przekręcać, przepychać), jedynym ograniczeniem jest ilość ruchów, w ciągu których należy ułożyć daną sekwencję. Tak przedstawiają się główne założenia gry. Dalej mamy do czynienia z kilkoma wariacjami tego rodzaju rozrywki.

Pierwsza z nich to Time Trial, gdzie rozgrywka utrudniona jest poprzez wprowadzenie zegara. Zmusza to do podejmowania decyzji w błyskawicznym tempie. Drugą, znacznie ciekawszą opcją, jest BATTLE. Jak sama nazwa wskazuje, zabawa opiera się tu na rywalizacji dwóch zawodników (konsola, lub drugi gracz). Wygrywa ten, kto pierwszy ułoży kolejno sekwencje „jedynek", „dwójek",..., „szóstek". Na tych samych zasadach opiera się ostatnia i zdecydowanie najatrakcyjniejsza opcja Wars, gdzie w szranki staje sześciu zawodników naraz! Tu zabawa nabiera pełnego rozmachu. Oprócz układania własnych sekwencji trzeba bowiem także pamiętać o tym, aby namieszać przeciwnikowi (poprzestawiać mu kostki).

Gry logiczne w walce o popularność zdecydowanie ustępują całej masie gier zręcznościowych. Czasami jednak warto jest trochę pogłówkować. Właśnie dla chętnych do wysilenia szarych komórek Sony postanowiło przygotować tę grę. Na pewno nie będzie to hit, ale pozycja dla rzadkich smakoszy gatunku.

[teg]

V3 PSX Racing wheel
SV 1118A

339,- PLN

KIEROWNICA TRZĄSĄCA

DAJ SIĘ PORWAĆ EMOCJOM

TRZĄSĄCA KIEROWNICA

STREFA KONTROLOWANEGO TRZĄSIENIA

INTERACT®

DYSTRYBUCJA

MULTI-STYK

MULTI-STYK s.c.
ul. Kossakowskiego 42
04-744 Warszawa
tel. (0 22) 815 68 44
fax (0 22) 815 68 43

w sprzedaży
od 20 listopada

Gdy czytacie te słowa, jest już po japońskiej premierze dziecka Segi – Dreamcasta. Jaki będzie to miało wpływ na rynek, co wymyślą bossowie Sony i Nintendo – tego jeszcze nie wie nikt. Ja przedstawiam wam jedynie fakty z domieszką mojego mniej lub bardziej trafnego komentarza. Mam też nadzieję, że przyzwyczailiście się już do mojej osoby. A co ciekawego znalazłem w tym miesiącu? Już spieszę z odpowiedzią. Po pierwsze, małe info o następcy PlayStation. Po drugie, coś dla fanów kieszonkowych konsol, a mianowicie słów kilka o Neo–Geo Pocket. Po trzecie, cała reszta, która jest nie mniej ciekawa. W razie jakichkolwiek wątpliwości albo gdybyście mieli jakieś propozycje lub godne uwagi informacje, możecie skontaktować się ze mną listownie (pisząc pod adresem redakcji NEO i jako adresata wpisując obok NOL) lub za pomocą poczty elektronicznej (ma to tę zaletę, że odpowiem niemal natychmiast po odczytaniu wiadomości) – mój adres e–mailowy: nol@ssonline.com.pl

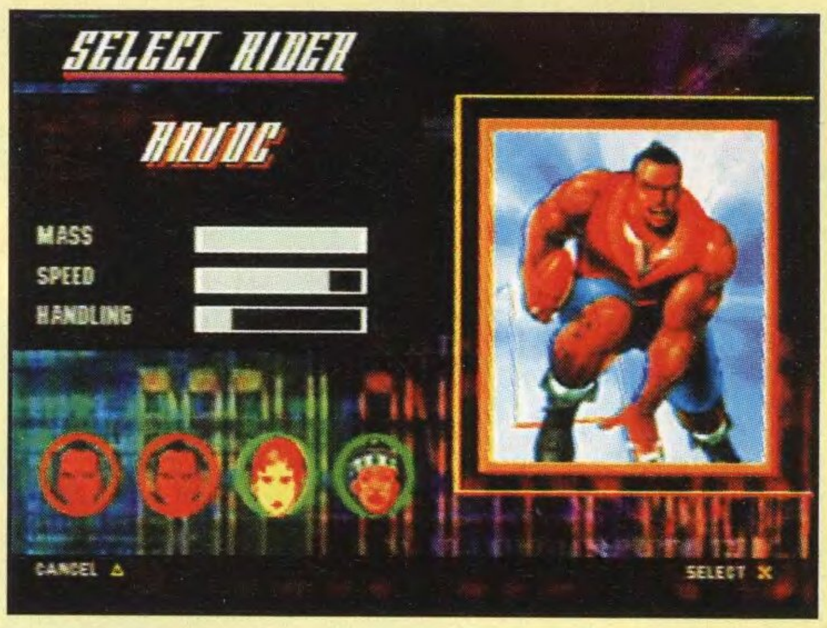
Acha, życzę wymarzonych gier pod choinką!

Wasz stały informator NOL

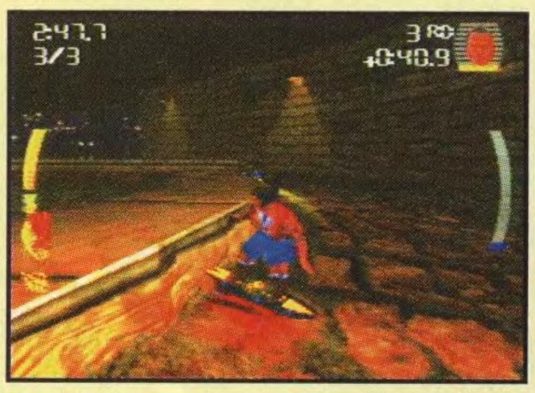
Sony i Toshiba pracują nad chipem do następcy PlayStation! Sony zamierza oficjalnie zapowiedzieć PSX–a 2 wraz z premierą Dreamcasta (a więc bliższymi informacjami na ten temat podzielimy się z wami w następnym numerze). Natomiast już teraz wiadomo, że jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem (pobożne życzenia:), to konsola znajdzie się w sprzedaży dokładnie za rok, a więc jako ekskluzywny prezent na przyszłoroczną Gwiazdkę. Plotki mówią, że nowa konsola Sony wykorzystywać będzie system tworzenia grafiki 3D, który bije polygonalny na głowę, a to za sprawą technologii NURBS (Non–Uniform Rational B–Spline). Dotychczas ten sposób renderowania obiektów trójwymiarowych wykorzystywany był w skomplikowanych sekwencjach filmowych, np. postacie z filmu „Toy Story" zrobione były właśnie tą techniką. Konsola podobno będzie też posiadać sprzętowy dekoder MPEG–2, co w praktyce oznacza możliwość oglądania filmów zapisanych w standardzie DVD. Jeśli Sony zadba o dobrych developerów,

STREAK

Produkcja: Singletrac
Termin wydania: Grudzień 1998



Gry wyścigowe to niezwykle szeroki gatunek. Ścigać można się praktycznie wszystkim: samochodami, motocyklami, rowerami, motorówkami i całą masą innego sprzętu. Wszystko zależy od pomysłowości programistów.



A tej nie można odmówić ludziom z Singletrac. W ich najnowszej grze pierwszoplanową rolę odegrają deski antygrawitacyjne!? Każdy, kto oglądał wyczyny Marty'ego

McFly'a w filmie „Powrót do przyszłości 3" powinien wiedzieć o co chodzi.

Zawody rozgrywać się będą na kilku trasach przedstawiających charakterystyczne dla wielkich aglomeracji miejsca. Wśród nich między innymi znajdą się: park miejski, główne ulice, cmentarz komunalny (?). Każda z nich będzie obfitowała w wiele przeszkód, przez które trzeba będzie jakoś przebrnąć. Aby tego dokonać, przede wszystkim trzeba się będzie nauczyć w pełni panować nad deską. Dopiero, gdy gracz pozna pełną gamę możliwych do wykonania ewolucji będzie mógł stanąć do bezpośredniej rywalizacji.

Zawody w STREAK zostaną podzielone na dwa tryby: Loop i Suicide. Pierwszy z nich oznacza standardowy wyścig, w którym zalicza się kolejne okrążenia, natomiast drugi, to rajd „w tą i z powrotem". W obu przypadkach grywalność ma być wyśmienita. Tylko tryb multiplayer będzie miał szansę przyćmić opcję gry na jednego playera. W zależności od zasobów, gracze będą mogli ścigać się na podzielonym ekranie lub też za pomocą kabelka łączącego obie konsole.

Nie można także zapominać o wyborze odpowiedniego zawodnika, którym zdecydujemy się pokierować. Decyzja ta jest na tyle ważna, że każdy z nich posiada inne cechy. Jeden jest szybszy, drugi zwrotniejszy, a jeszcze inny dysponuje lepszym przyspieszeniem. Zadaniem gracza jest maksymalnie wykorzystać największe zalety swojego pupila. Tylko w ten sposób można wygrać.

Rzeczą odróżniającą STREAK od wszystkich innych gier wyścigowych będzie historia wiążąca wybranego zawodnika z zawodami. Po każdym wyścigu gra będzie powoli odsłaniała tajemnicę, dlaczego dany zawodnik w ogóle bierze udział w tej zabawie. Dla niektórych może okazać się, że ich celem wcale nie jest zwyciężanie, a jedynie pokonanie określonego przeciwnika. Dla innych – może to być seria przegranych (?).

O oprawie graficznej, dzięki dostępnym screenom (i wersji preview) można już powiedzieć kilka słów. Grafika została przygotowana dość starannie, użyto szerokiej palety kolorów, nieźle prezentują się efekty świetlne, a całość przypomina okolice Brooklinu. Jeśli chodzi zaś o dźwięk, to również został on dopasowany do klimatu gry. Kawałki techno oraz hip–hop doskonale spełniają swoją rolę.

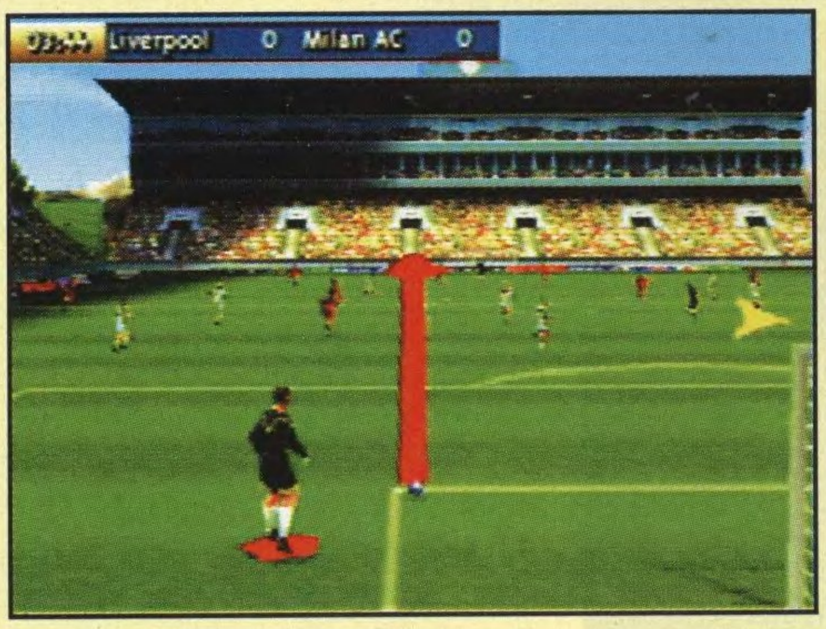
Ciężko na razie wyrokować, czy gra się przyjmie na rynku, lecz zapowiada się dość ciekawie. Z ostatecznym werdyktem trzeba poczekać na pełną wersję STREAK'a. Oby tylko programiści nie sknocili czegoś na finiszu.

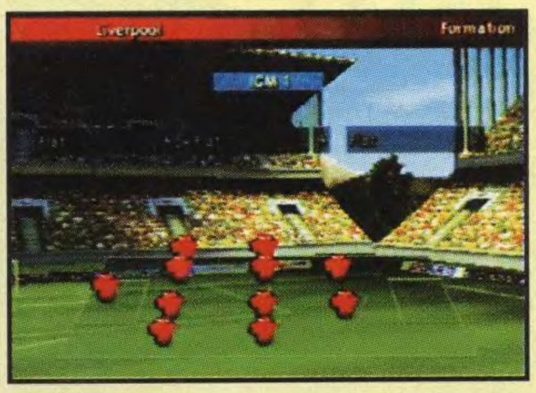
[teg]

Produkcja: Electronic Arts Sports
Termin wydania: Grudzień 1998

FIFA 99

Gdy EA Sports pokazała światu znakomite WORLD CUP 98, wydawało się, że przez najbliższe kilka miesięcy nikt nie będzie w stanie zagrozić jej pozycji. Gra na pozór nie miała żadnych wad, wszystko wydawało się być na swoim miejscu. Jak błędne były to odczucia, okazało się już wkrótce, gdy firma Konami skontrowała grą ISS PRO 98. Tytułem tak dobrym, że nawet WC98 nie wytrzymał trudów rywalizacji. Jednak fakt ten, zamiast podłamać ludzi z EA, jeszcze bardziej ich rozjuszył. „Elektronicy" znów próbują zawładnąć rynkiem, wypuszczając najnowszą i najdoskonalszą część swojej wielkiej piłkarskiej serii FIFA.





W grze znajdziemy wiele reprezentacji narodowych oraz drużyny klubowe z takich lig, jak: Anglia, Belgia, Brazylia, Francja, Niemcy, Włochy, Holandia, Portugalia, Szkocja, Hiszpania, Szwecja, USA. Dzięki ogromnym nakładom pracy (i finansów), wszystkie drużyny będą posiadały oryginalne składy wraz z pełnymi charakterystykami określającymi przygotowanie danego zespołu do sezonu 1998/1999. Sporą ciekawostką ma być wprowadzenie rozróżnienia jednostek tworzących drużynę. Do tej pory oznaczało to jedynie indywidualny wygląd każdej postaci, teraz zaś każdy zawodnik ma być traktowany jako wielkie indywiduum również w samej grze (ważne ma być, czy zawodnik jest lewo czy prawo nożny; czy jest szybki, czy wolny itp.).

Pytacie, co z samą grą? Miód pierwszej klasy! W FIFA 99 zastosowano nowy, dużo lepszy od poprzedniego interfejs, pozwalający w jeszcze łatwiejszy sposób wykonywać bardzo skomplikowane, a co za tym idzie efektowne zagrania. Intuicyjne sterowanie w połączeniu z wielkimi możliwościami programu okazuje się mieszanką wybuchową. Wiele rodzajów podań, wślizgi, kiwki, zagrania głową, górną piłką, dolną, przerzutki – to akcje, które staną się chlebem powszednim w najnowszej części FIFY. Genialnie zapowiada się tryb multiplayer, gdzie w zabawie może wziąć udział jednocześnie do OŚMIU graczy! Nauczenie się współpracy z innymi graczami to dopiero prawdziwe wyzwanie. Bez tradycyjnych nawoływań o podanie piłki na pewno się nie obejdzie.

To, co gracz zobaczy na ekranie, z pewnością powali go z nóg. Przepiękna grafika, wspaniałe efekty specjalne obrazujące zmiany warunków atmosferycznych (śnieg, deszcz), wirujące kamery, znacznie poprawiony scrolling ekranu (od lat największa bolączka gier EA Sports), doskonały motion capture zawodników, a także szalejące trybuny dostarczą wrażeń nie mniejszych niż podczas oglądania na żywo prawdziwego meczu. Dochodzi jeszcze do tego rewelacyjny komentarz tych samych ludzi co zwykle i już wiadomo, że FIFA 99 jest wielka. Ponieważ jednak nie ma w realnym świecie rzeczy idealnych, nie ma co się łudzić, że FIFA 99 takowa będzie. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że jak już coś będziemy musieli jej zarzucić, to będą to źle skrojone podkoszulki zawodników lub chałowe piksele na butach.

[teg]

newsy

czyli po naszemu twórców gier, a także wypuści amerykańską i europejską wersję konsoli zaraz po premierze DC w Stanach, ma szansę przejąć pałeczkę od Segi i jej „spóźnionego" tam Dreamcasta.

Neo–Geo wypuściło w końcu zapowiadaną już od jakiegoś czasu minikonsolę Neo–Geo Pocket. Jest to odpowiedź na Game Boy'a Color, będącego najnowszą, „kolorową" wersją konsolki koncernu Nintendo. NGP jest nawet troszkę mniejszy od Game Boy'a Pocket. Jest także od niego dużo lżejszy. Jest to miła niespodzianka, ponieważ na zdjęciach nowa konsolka wyglądała raczej jak Sega Game Gear. Mamy dwa przyciski: A i B (zupełnie jak w GB) po prawej stronie NGP. Klawisze kierunkowe są po lewej i podobno są znacznie wygodniejsze od tych, znanych nam z Game Boy'a. Dźwięk, który wydobywa się z NGP jest identyczny jak ten z GB, czyli... no, wiecie jaki. Po prostu jest. Do NGP można oczywiście przyłączyć słuchawki oraz zasilacz. Wyświetlacz jest podobnej wielkości jak ten w GB, jednak wymaga on znacznie lepszego oświetlenia w pokoju, gdyż jest nieco ciemniejszy. Konsolka „biega" na dwóch bateriach AAA (paluszkach) oraz jednej „zegarkowej" CR2032, która służy do zapisania opcji w podręcznym menu NGP. Owe menu umożliwia nam ustawienie daty, przeglądnięcie horoskopu(!) oraz sprawdzenie godziny na zegarku „obsługującym" większość miast na świecie. W menu można także wybrać język (angielski, japoński)! Czy wiecie, co to oznacza? Nie będziemy już oglądać krzaczków, tylko kulturalne, angielskie napisy!

Konsolka ma kosztować około 75 USD, natomiast ceny gier mają sięgać ok. 50 USD, a więc prawie tyle, co sama konsolka. Koncern zamierza więc zarobić przede wszystkim na cartridge-'ach, podobnie jak Polaroid na zdjęciach. Ciekawe, czy znajdą się fani NGP w Polsce...

SCEI (Sony Computer Entertainment Inc.) wreszcie oficjalnie zapowiedziało wydanie PocketStation, która w Japonii ukaże się jeszcze w tym roku 23 grudnia, a więc na Gwiazdkę i będzie kosztować 3000 yenów. Do stycznia

1999 pojawi się 31 gier kompatybilnych z tym urządzeniem Sony. Wraz z tą informacją SCEI przekazało prasie podstawowe dane techniczne urządzenia.

Pełna nazwa to SCPH–4000 PocketStation. Nie można mylić PocketStation z minikonsolami w rodzaju Game Boy'a. Jest to urządzenie typu PDA (Personal Digital Assistant) – a mówiąc wprost: coś w rodzaju przystawki do konsoli PlayStation. Jednostką centralną PS jest ARM7T, czyli 32–bitowy programowalny procesor oparty o technologię RISC. PS jest wyposażone w monochromatyczny ekran LCD (rozdzielczość 32x32), wysokiej jakości głośniczek, 5 przycisków (plus reset) i system dwukierunkowej zwrotnej komunikacji w podczerwieni, kompatybilny z konwencjonalnym standardem zdalnego sterowania IrDA. PS jest zasilany przez jedną litową baterię CR 2032. PS jest malutki i leciutki; jego wymiary to 64x42x13, 5 mm, a waga: ok. 30 g.

PocketStation może służyć jako karta pamięci dla PlayStation. PS będzie można podłączać do PSX–a poprzez sloty kart pamięci lub łączyć się z nim na odległość – za pomocą systemu komunikacji w podczerwieni. Nośnikiem danych dla PS mają być dyski CD, z których dane PS będzie pobierać za pośrednictwem konsoli PlayStation. Z nich będzie można ładować do pamięci PS różnorodne oprogramowanie. Pamięć PS (SRAM 2 kB, Flash RAM 128 kB) będzie mogła przechowywać wiele informacji i w tym różne aplikacje.

System ów pozwoli na zdalne sterowanie różnymi typami urządzeń wykorzystujących podczerwień, oczywiście dzięki zastosowaniu odpowiedniego oprogramowania.

PS ma również wbudowaną funkcję zegara i kalendarza, która będzie wykorzystywana przez nowe gry na PSX. Wsadzony w slot karty pamięci PS będzie mierzył czas gry i uaktywniał we właściwych momentach pewne procesy – na przykład po ugraniu 100 godzin w jakieś mordobiciu pojawi się nowa postać!

PS ma być początkowo dostępny w dwóch kolorach: białym i krystalicznym. SCEI zamierza produkować PS–y w tempie 1 mln egzemplarzy miesięcznie!

Syphon Filter

Produkcja: 989 Studios
Termin wydania: Grudzień 1998

Wygląda na to, iż szykuje się kawałek dobrej gry – i to zarówno na Nintendo 64,jak i na PlayStation. Za poszczególne wersje odpowiedzialni będą ludzie z SISA i 989 Studios – należy więc spodziewać się kolejnego hitu. Zanim wydamy werdykt, przyjrzyjmy się trochę bliżej klimatowi gry.

Syphon Filter to szybka i efektowna gra akcji, tocząca się w środowisku 3D. Jako Gabriel Logan, agent specjalny, będziemy musieli poradzić sobie z przestępczą organizacją, która przy pomocy biologicznej broni jest zdolna zabijać wybrane osoby. Ten niebezpieczny wirus w rękach terrorystów, którzy chcą go wypuścić do atmosfery, stanowi zagrożenie dla całej ludzkości. Nie ma sprawy, Logan się tym zajmie. Biorąc pod uwagę, iż od powodzenia naszej misji zależą (który to już raz?) losy całego świata, gra wydaje się pod względem fabularnym wtórną kopią takich hitów jak GOLDEN EYE czy METAL GEAR SOLID.

Pod względem graficznym ma pokazać wszystkie możliwości konsol. Animowane trójwymiarowe elementy środowiska, duża różnorodność modeli, 7 światów i trzydzieści poziomów, przez które przyjdzie nam się przedzierać, eksterminując wroga, w tym czterech obrzydliwych bossów. Bardzo ciekawie zapowiada się arsenał broni. Ponad 20 różnych zabawek – do wyboru, do koloru, a wśród nich: pistolet, strzelba, laser, a także bardzo ciekawie zapowiadająca się snajperska rusznica z pociskami kierującymi się w stronę źródła ciepła. Każda z broni posiada kilka trybów działania, począwszy od wielu możliwości prowadzenia ognia, po ulepszenia typu Auto Zoomer. Nie jest jeszcze stuprocentowo pewne, czy twórcy gry zdecydują się na pozostawienie funkcji Auto targeter, ułatwiającej życie w środowisku 3D.

Każdy z siedmiu przemierzanych światów ma mieć inny i niepowtarzalny klimat, osobne zestawy przeciwników i specjalnie dobraną ścieżkę dźwiękową. Przeciwnicy z kolei nie będą bezwładnymi kukłami wyskakującymi pod lufę naszej broni. Wraz z rozwojem akcji spotykać będziemy coraz bardziej wymagających wrogów, unikających ognia i wciągających nas w zasadzki. „Niedocenianie przeciwnika to podstawowy błąd gracza" – krzyczą już dzisiaj producenci. No cóż, sprawdzimy to.

SYPHON FILTER ma wszelkie cechy, by stać się jedną z lepszych gier, w jakie przyjdzie nam w tym roku zagrać. Najważniejsze, by nowe „oszałamiające" rozwiązania zaaplikowane przez twórców gry nie zniszczyły grywalności. [gambeat]

TUROK®

SEEDS OF EVIL™

UWAGA: KONKURS!

Wśród nabywców wersji z naklejką
zostaną rozlosowane atrakcyjne nagrody:
1. wartościowa, ręcznie robiona statuetka Turoka
2. 10 oryginalnych koszulek z nadrukiem Turoka
Pytanie i regulamin konkursu
znajdziesz w pudełku wraz z grą i instrukcją.

Szukaj oryginalnych wersji z taką naklejką.
Jest ona jedyną gwarancją legalności produktu.

Instrukcja w języku POLSKIM

CODA Sowade Multimedia Group Polska Sp. z o.o.

Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.
Zapewniamy bezpłatną dostawę towaru
na terenie całego kraju – korzystamy z usług Servisco.
Oferujemy atrakcyjne warunki współpracy
(rabaty, terminy płatności).
Informacje o cenach hurtowych
dostępne telefonicznie (022 8263311).

Wyłączny dystrybutor
na terenie Polski:

CODA
Sowade Multimedia
Group Polska Sp. z o.o.
00-389 Warszawa
ul. Smulikowskiego 4b/4
tel./fax (0-22) 8263311

Acclaim STUDIOS

Jak tylko PS wpadnie nam w ręce, dokładnie go opiszemy.

R4: Ridge Racer Type 4 ma wyjść na dwóch płytkach! Jedna z nich zawierać będzie samą grę, druga zaś różnego rodzaju bonusowy stuff. Znajdziemy na nim między innymi ulepszoną wersję Ridge Racera, która ma działać z prędkością 60 klatek na sekundę! Na bonusowym kompakciku znajdziemy też interaktywny katalog produktów Namco oraz dema gier Libero Grande, Tales of Destiny, Tekken 3 oraz Klonoa. Wiadomo też, że R4 będzie kompatybilny z Sony Personall Data Assistant, zwanym PocketStation.

Dreamcast jest już zapewne w japońskich sklepach, gdy czytacie te słowa. Mamy informacje na temat wersji amerykańskiej tej maszynki, która od wersji europejskiej właściwie nie będzie się różnić (poza rodzajem innym rozwiązaniem sposobu zasilania).

Prawdopodobnie Amerykanie nie dostaną modemu i będzie go trzeba sobie dokupić. Konsola będzie posiadała następujące wyjścia: Composite, S–Video oraz RGB, dzięki czemu nie będzie problemu z podłączeniem jej do wszelkiego rodzaju telewizorów. Dyski GD–ROM (tak nazywa się napęd CD do Dreamcasta) będą miały pojemność 1, 2 GB, co zaoszczędzi nasze pieniądze, a także wyeliminuje „żonglerkę" płytami podczas zabawy. Na pewno będzie także przeszkodą dla piratów, choć dla tych gości właściwie nie ma przeszkód nie do pokonania. Wielka moc konsoli ma zachęcić twórców do robienia gier, jakich dotychczas nie było na żadnej platformie. Podczas uruchamiania gierki będzie się zawsze pojawiał napis mówiący: „Produced by or under license from Sega Enterprises, Ltd.", co ma się stać wyznaczni-

Produkcja: The King of the Jungle
Termin wydania: Styczeń 1999

B-Movie Invasion from Beyond

Dawno, dawno temu... w roku 2957... za siedmioma lasami i siedmioma rzekami...

Zgadnijcie o czym będzie ta gra? Może to jakaś nowa platformówka? A może RPG? Rozczaruję jednych a drugich uspokoję. Znowu strzelanina!

Niemożliwe... znowu? Urok jaki, czy co?

Chciałoby się stworzyć jakiś oryginalny wstęp, ile razy można jednak pisać o tym samym...

No dobra, zaczyna się jak zwykle od tego, że Ziemię najeżdżają kosmici. I nie byle jakieś szaraki, których pełno w serialu „The X–Files", ale prawdziwe potwory o krzemowej budowie komórek. Najgorsze jest to, że przybywają prosto z Marsa. Nadmiar czerwonego pyłu w powietrzu spowodował u nich niebywały wzrost agresji, przez co cierpią niewinni mieszkańcy naszej planety. Tysiące dzielnych wojaków poświęciło życie dla dobra ludzkości. Ostatni wojownicy, wśród których znalazłeś się ty, drogi graczu, podejmują heroiczny wysiłek pokonania najeźdźców. Slogany w stylu „Earth's greatest hour" – rodem z filmu „Armageddon" raczej nie zachęcają do podjęcia wyzwania rzuconego przez The King Of The Jungle Ltd.

Gra zrealizowana jest w modnej ostatnio konwencji „od tylca". Kierując jednym z dostępnych myśliwców, podejmujemy walkę z setkami bezmózgich kosmitów. Uwagę zwracają przepiękne wybuchy, nie pasujące do cukierkowej konwencji gry. Większość elementów „dekoracyjnych", pełniących rolę budynków, drzew, pojazdów, można zniszczyć. Fabuła gry nawiązuje do filmów S–F klasy B, które doskonale parodiował „Mars Attacks" Tima Burtona. W pełnej wersji gry znajdzie się ponad 30 misji, w których głównym zadaniem będzie nie spuszczanie palca z przycisku Fire. Obiecywana jest duża liczba różnorakich pojazdów z Marsa, na pewno przekraczająca liczbę dwudziestu. Dostępne mają być sekretne poziomy i sekretne... bronie, zwiększające nasze szanse w grze.

Mimo oszałamiających efektów świetlnych, rozwiniętego systemu particli, zmieniającej się ruchomej kamery i wysokiej rozdzielczości tekstur, rozgrywka toczy się ze stałą prędkością 50 fps. Oprócz normalnej rozgrywki dostępny jest tryb treningowy, przy udziale komputerowego symulatora lotu. Wszystko cudnie, ładnie, pięknie.

Tylko ile razy można? Grając w wersję preview odczułem pierwsze objawy Deja' vu. O ile w grze nie zabraknie specyficznego klimatu, jaki poznałem grając w wersję próbną, o tyle istnieje nadzieja, że produkt się przyjmie. Obiektywnie oceniając, IFB w tej fazie lokuje się w przedziale „przeciętne". Jak na razie, V2000 rządzi.

[Gambeat]

Produkcja: Crystal Dinamics
Termin wydania: Grudzień 1998/Styczeń 1999

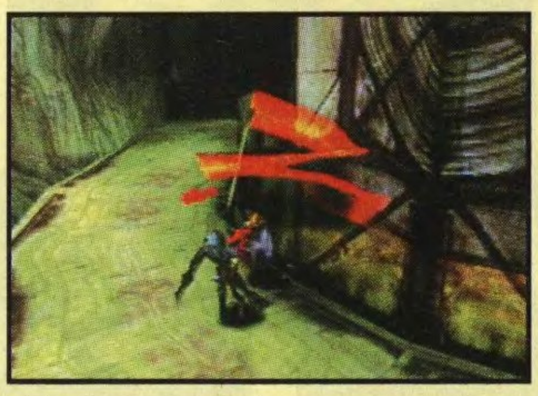
Legacy of Kain 2
Soul Reaver

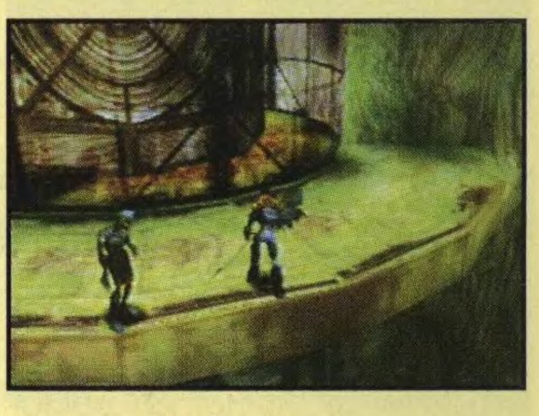
Wielu graczy na całym świecie zadaje sobie pytanie: czego możemy się spodziewać po sequelu doskonałej gry, którą niewątpliwie była LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN?

Panowie z Crystal Dynamics ostro wzięli się do roboty, dopieszczając drugą część zarówno pod względem oprawy audio–wizualnej, jak i fabularnej. Przedstawiona w grze historia ma wciągnąć nawet tych, którzy nie mieli do czynienia z pierwszą częścią KAINA.

Głównym bohaterem jest Raziel – skazany na banicję wampir, który stał się poważnym zagrożeniem dla panującego nad wampirami całego świata Kaina. Raziel został stworzony przez Kaina, a w wyniku mutacji zyskał wspaniałe skrzydła umożliwiające mu latanie. To było wielką zniewagą dla jego stwórcy. Kain postanowił pozbyć się Raziela. Na swoje nieszczęście udało mu się tylko częściowo zdeformować ciało „syna" i zniszczyć przedmiot jego dumy. Zamaskowany Raziel szuka zemsty na swym potężnym stwórcy, a naszym zadaniem jest mu pomóc.

W pełni trójwymiarowy świat (360° obrotu) przypomina ten z serii TOMB RAIDER. Animacja postaci jest perfekcyjna i płynna, naprawdę robi wrażenie.

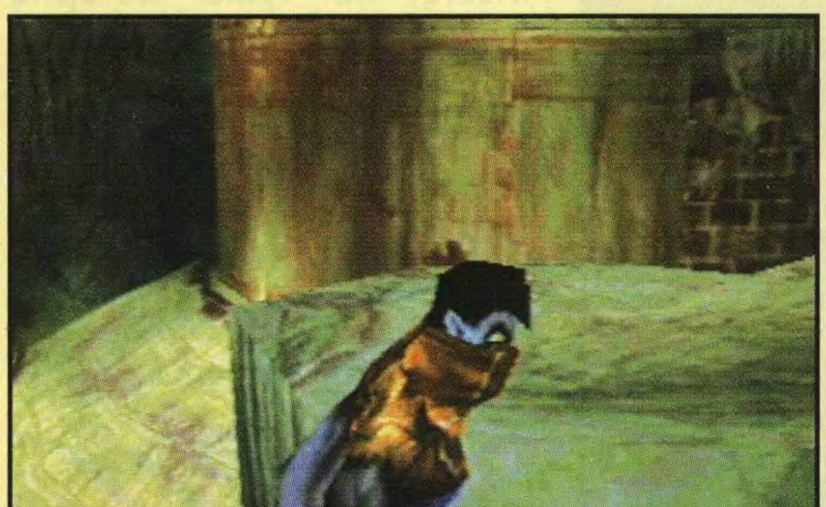


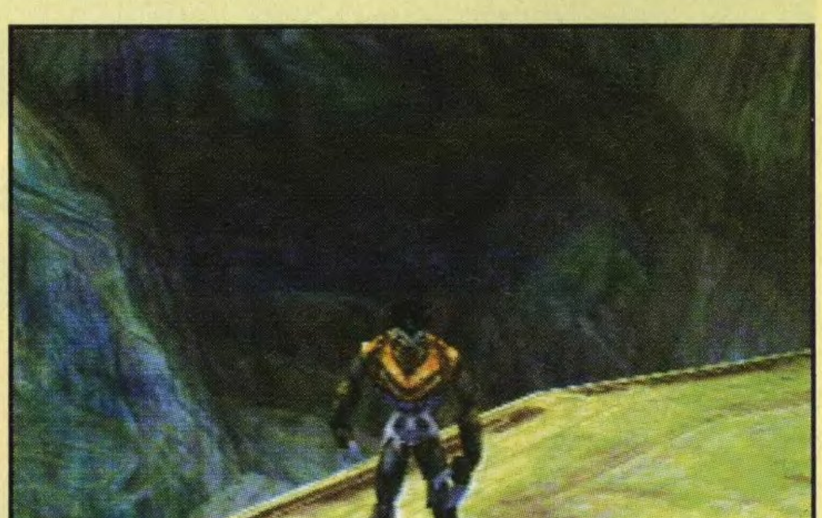


Raziel, pozbawiony przez ognistą pułapkę Kaina skrzydeł, używa ich pozostałości, by szybować. Potrafi także biegać, skakać, wspinać się i przede wszystkim – walczyć. Nie brakuje krwi, tryskającej po zranieniu przeciwnika, gdy nasz wampir rozpruwa jego ciało. Zamiast znalezionej broni możemy używać także naszych pazurów. Gdy wróg polegnie, Raziel odsłania swoją twarz i wsysa duszę pokonanego wojownika.

Wykonanie poszczególnych poziomów ma powalać na kolana i wykorzystywać maksymalnie wszystkie możliwości konsoli. Ogromne przestrzenie, doskonałe tekstury w wysokiej rozdzielczości i fantastyczne efekty. Postindustrialny klimat przypomina trochę ten, znany z przygód Abe'a. Mimo że gra jest typowym przedstawicielem TPP, możliwe jest obracanie kamerą wokół postaci, co pomaga w rozpoznaniu terenu. Według producenta, ostatnie poprawki mają dotyczyć przeciwników i obsługi analogowego kontrolera. Klimat, budowany mroczną historią, doskonałą realizacją scenograficzną i nastrojową muzyką, wciągnie wielu fanów pierwszej części LOK. Znudzeni i zmęczeni Larą Croft powinni zainteresować się tym tytułem. Miłośnicy horroru nie zawiodą się napewno.

[gambeat]





kiem jakości produktów. Wielkim interesem Segi mają się stać gry on–line. Mówi się o nawet o wielkim RPG on–line (tytuł na razie nie jest znany), którego akcja toczyć się będzie w tajemniczym, niezwykłym i olbrzymim świecie. System ma umożliwiać rozgrywkę ponad 1000 graczy naraz, a gracz będzie mógł eksplorować setki kilometrów wirtualnego terenu. Paul Stathacopoulos dał przykład działania engine'u gry. Powiedzmy, że widzisz z daleka, niemal na horyzoncie górę. Kiedy do niej dojdziesz, co zajmie sporo czasu z przygodami po drodze, będziesz się mógł na nią wspiąć, stanąć na szczycie i podziwiać rozległy świat aż po horyzont, wyznaczający granicę wirtualnego terenu. Innymi słowy wszystkie te widziane przez ciebie miejsca – wzgórza, skryte w cieniu doliny, trawiaste równiny i pola, lasy, migoczące tafle jezior, położone w oddali wsie i miasteczka. I doliny, położone w oddali miasta – istnieją „naprawdę" (w świecie gry) i do każdego z nich będziesz mógł dostrzec, co zajmie oczywiście odpowiednio do odległości dużo czasu. Ta gra ma pojawić się w USA w sprzedaży wraz z premierą amerykańskiej wersji DC. Może stanowić konkurencję dla modnych i tak przez Amerykanów uwielbianych PeCetowych RPG on–line'owych, jak choćby słynna Ultima Online.

Należy też pamiętać, że gdy DC zawita na półki amerykańskich sklepów, w Japonii ukażą się gry tzw. drugiej generacji (tak jak np. Tekken 2 na PSX), a Amerykanie dostaną je na starcie. Wszyscy czekamy z niecierpliwością!

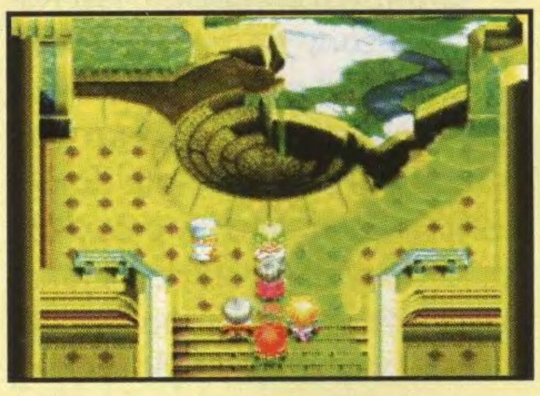
Oddział Segi w Japonii ogłosił, że Dreamcast dostanie Tetrisa! Gra nosi tytuł Tetris 4D, a parę słów o nim na stronie DC w bieżącym numerze NEO.

Virtua Fighter 3 Team Battle w wersji na Dramcasta różni się od wersji automatowej! Mimo że DC jest mocniejszą konsolą od płyty Model 3, aby uzyskać płynność 60 klatek na sekundę autorzy byli zmuszeni do zmniejszenia liczby polygonów, z których składają się postacie. Obniżono też jakość tekstur, a także zmniejszono ilość detali na arenach. Czyżby pierwsze rysy na idealnie czystej kryształowej tafli możliwości DC? Nie martwcie się jednak.

Produkcja: Namco
Termin wydania: Styczeń 1998

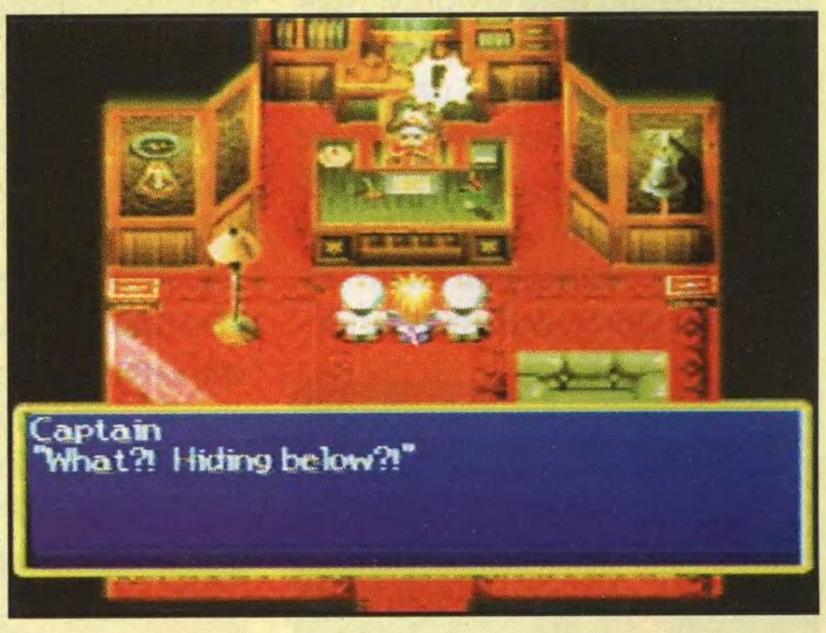
Tales of Destiny

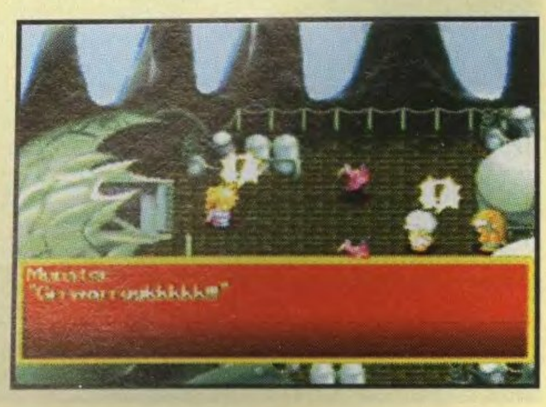
Dawno, dawno temu, młody człowiek imieniem Stahn Aileron miał marzenie, aby stać się znanym na całym świecie najlepszym mistrzem miecza. Postanowił więc opuścić rodzinny ląd i powietrznym statkiem o nazwie Draconis wyruszył w świat. Podczas podniebnej podróży statek został zaatakowany przez zgraję potworów. Na całe szczęście Stahn został uratowany przez miecznika imieniem Dymlos, którego poznał na pokładzie. Od tego momentu przeznaczenie Stahna zmieniło się na zawsze...



TALES OF DESTINY to kolejne japońskie RPG, tym razem ze stajni Namco. Jeśli myślicie, że to pierwsza gra role–playing stworzona przez twórców najlepszego mordobicia na świecie, to się bardzo mylicie, gdyż jak niektórzy wiedzą, TOFD to sequel wydanego niegdyś w Japonii TALES OF PHANTASIA. Gra całkiem niedawno ukazała się w USA i z tego, co mi wiadomo, nie uzyskała tam zbyt pochlebnych opinii. U nas pozycja ta zapowiadana jest dopiero na przyszły rok, tak więc nie będę jeszcze roztrząsał wszystkich wad i zalet tej gry. Na chwilę obecną mogę powiedzieć, iż w osłupienie wprawiło mnie doskonale animowane intro, będące najprawdziwszą japońską animacją – anime. Jednak tuż po obejrzeniu intra mój zapał do gry nieco zmalał. Począwszy od ekranu tytułowego, aż po moment, w którym stwierdziłem, że na dzisiaj wystarczy mi wrażeń, raczeni jesteśmy słabiutką, raczej antyklimatyczną muzyką (nie podoba mi się ona w grze, bo podczas animacji jest ok.) Poza tym oldschoolowa grafika nieco odpycha. Przyzwyczajony do rozkoszy, jakie było dane mi widzieć podczas grania w tak cudowne gierki, jak FINAL FANTASY VII czy demo FINAL FANTASY VIII, poczułem się lekko zrażony tą grafą. Jednak patrząc przez pryzmat zimnego profesjonalizmu, grałem dalej. Gra jest jakby przydługa, miejscami nudnawa... Nie szokuje niczym i teoretycznie nie ma nic do zaoferowania, czego bym nie widział w innych RPG–ach. Oczywiście, to tylko wstępne spostrzeżenia, gdyż ostateczny wyrok wydamy dopiero, gdy ukaże się wersja PAL tego tytułu.

[baton]





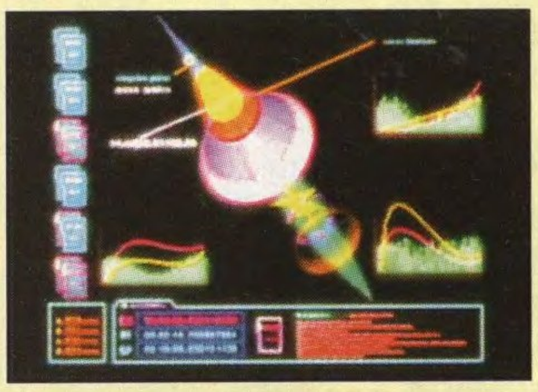
Gra i tak wygląda przepięknie, a niewprawne oko nie zauważy żadnych różnic! Dodam też, że grywalność została zachowana, a tryb Team battle dodaje tylko grze rumieńców!

Acclaim zapowiedziało wydanie trzech sportowych gier na Nintendo 64. Pierwsza z nich to NFL Quaterback Club'99, czyli symulator footballu amerykańskiego, który prawdopodobnie nie ukaże się w Europie. Kolejnym zapowiadanym tytułem jest NBA Jam'99. Będzie to koszykówka w iście zręcznościowym wydaniu. Autorzy zatrudnili Keitha Van Horna (New York Nets) oraz Stephona Marbury'ego (Minnesota Timberwolves) jako „modeli" do motion capturingu, co ma gwarantować poprawny sposób poruszania się zawodników (jeżeli można o czymś takim w ogóle mówić w produkcji tego typu). W grze znajdziemy także znane nam z poprzednich części palące się kosze oraz przeczące prawom natury wsady. Wszystko to okraszone piękną trójwymiarową grafiką oraz wspaniałym komentarzem. Trzecią sportową produkcją Acclaimu jest symulator hokeja: NHL Breakaway '99. Sami autorzy mówią o nim, że będzie piękny i czadowy, ale może tylko tak się przechwalają. Raczej jednak szykuje się prawdziwa uczta dla amatorów sportu, posiadających Nintendo 64.

Mad Catz – znany producent różnorakich konsolowych akcesoriów, przedstawiło nową kierownicę do PlayStation. Charakteryzuje się ona ergonomiczną, dopasowaną do kształtu rąk budową, a także ośmioma w pełni programowalnymi przyciskami oraz kontrolerem kierunków. W tym momencie Dual Force jest jedyną kierownicą, która obsługuje nie tylko standard Dual Force, lecz także inne tryby, takie jak np. Dual Analog. Dual Force to technologia, która pozwala na uzyskanie pełnego Force Feedbacku w połączeniu z grami wykorzystującymi Dual Shocka. Mad Catz wspomina także o swym nowym pomyśle „pod tytułem" Mad Catz Sports Line. Ma to być nowa linia akcesoriów przeznaczonych dla użytkowników PlayStation i Nintendo 64, a szczególnie fanów wszelkiego rodzaju gier sportowych. Dostaniemy więc

Produkcja: Squaresoft
Termin wydania: I kwartał 1999

XENOGEARS



Całkiem niedawno na amerykańskim rynku pojawiło się kolejne RPG Squaresoftu, zatytułowane XENOGEARS. Tytuł ten zwrócił moją uwagę, gdy na jednej ze stron WWW zobaczyłem kilka słów: manga, roboty, RPG i... Squaresoft.

XENOGEARS opowiada o losach młodego chłopaka imieniem Fei. Pewnego dnia, gdy nasz bohater wybrał się do znajomego łapiducha po jakieś lekarstwo dla swojej najlepszej przyjaciółki, wioskę zaatakowało kilka olbrzymich mechów należących do jednej ze zwaśnionych stron konfliktu zbrojnego, o którym porozmawiamy przy innej okazji. Fei, nie namyślając się wiele, wskoczył ze stery opuszczonego mecha i... to doprowadziło do tragedii. Mech ruszył, ale wszystko poszło nie tak, jak sobie tego życzył Fei. Z jego winy zginęło wielu mieszkańców wioski, domy legły w gruzach, a Fei w ramach kary został wygnany...

XENOGEARS to klasyczne japońskie RPG, jakich od czasu FINAL FANTASY VII powstaje tyle, że aż trudno je zliczyć (Baton się cieszyć, że rolplejów być dużo, he, he). Mówiąc „klasyczne", może użyłem zbyt dosadnego słowa. To, co odróżnia XG od innych gier należących do tego gatunku, to fakt występowania olbrzymich robotów, zwanych potocznie mechami. Z moich obserwacji wynika, iż cała fabuła skupia się wokół właśnie tych robotów. Nareszcie jakiś powiew świeżości w tym skostniałym co nieco od fantasy gatunku.

W XG warto zwrócić uwagę na walkę. Na pierwszy rzut oka przypomina ona tę, jaką niektórzy może mieli okazję oglądać w SAGA FRONTIER – nota bene raczej średni RPG, dotąd nie wydany w Europie. Podobieństwo dotyczy systemu combosów. W SF należało odpowiednio połączyć ataki poszczególnych postaci, aby te zamieniały się w potężne serie ciosów. Tutaj mamy sytuację podobną, tyle że nie łączymy ataków poszczególnych postaci, lecz wybieramy odpowiednie kombinacje jednej. Koniecznie trzeba też wspomnieć o możliwości walczenia mechami! Walka wygląda podobnie jak zwykła, aczkolwiek jej przebieg wizualny nieco się różni od walki typu hand to hand.

Na koniec wspomnę jeszcze o sekwencjach FMV. Macie dość renderowanych przerywników? Ja tak. Panowie ze Square wyszli naprzeciw naszym oczekiwaniom. W XG nie zobaczymy renderów. Zamiast nich przyjdzie nam ujrzeć prześliczne japońskie animacje, zwane potocznie anime. Ów filmiki są wyśmienitej jakości i mogą śmiało konkurować z niejednym anime. Gra zwarta jest na dwóch płytach, tak więc mniemam, iż filmików będzie sporo.

Tytuł ten w amerykańskiej prasie zebrał bardzo wysokie noty. Nam, fanatykom japońskich RPG, pozostaje się jedynie modlić, że tym razem panowie ze Squaresoft pójdą po rozum do głowy i wydadzą tę grę również w Europie.

[baton]

niebieskie pady, a posiadacze PSX–a także tzw. Multi–Port (odpowiednik Multi–Tapa) pozwalający na zabawę do pięciu graczy naraz. Ciekawostką są też karty pamięci (PSX, N64), które będą posiadały charakterystyczny „sportowy" kształt...

Od 5 grudnia do 31 Stycznia Japończycy będą mogli podziwiać pociąg z namalowanym obrazkiem Banjo–Kazooie. Jest to kampania promocyjna skierowana głównie ku rodzinom i małym dzieciom. Każdy brzdąc (chodzący do podstawówki), który „zaliczy" przejażdżkę ww. pociągiem, zostanie obdarowany kartą Banjo–Kazooie. Oni to mają dobrze...

Square zapowiedziało produkcję Final Fantasy: The Movie. Akcja filmu rozgrywa się na Ziemi około roku 2065, a fabuła inspirowana jest oczywiście serią Final Fantasy. Zastanawiając się nad pomysłem Square'manów, warto zauważyć, że produkcja ta ma wielkie szanse na sukces dużo większy niż np. znane Polakom „Toy Story", ponieważ ma nieporównywalnie głębszą fabułę. No i nie wspominając o potężnej rzeszy wielbicieli gry zarówno wśród konsolarzy, jak i PeCeciarzy.

Twórcy postawili sobie za główne zadanie oddanie ludzkich emocji i zachowań za pomocą wygenerowanej przez komputer animacji. Produkcja filmu ma miejsce w Honolulu na Hawajach, a jego dystrybutorem będzie Columbia Pictures. Data premiery została ustalona na rok 2001 r. Chriss Lee, prezes działu produkcji w Columbia Pictures tak skomentował nowe dzieło „kwadratowych": „Ci z nas, którzy doświadczyli fenomenalnego sukcesu Final Fantasy VII, są zaszczyceni możliwością oddania filmu publiczności". Ciekawe, czy będzie nam dane zobaczyć Final Fantasy: The Movie w polskich kinach?

Atlus, zespół developerski znany nam choćby z gierki pod tytułem Kartia (Rebus w Europie), zamierza wydać PSX–ową wersję Saturnowej gry pod tytułem Devil Summoner: Soul Hackers. Produkt ma wykorzystywać PocketStation. Nie ustalono jeszcze daty premiery. Szykuje się także trójwymiarowy rolplej dla Dreamcasta, nad którym trwają już prace. Ludzie z Atlus nie chcą

szepnąć na ten temat ani słowa, twierdząc, że wystosują odpowiednie info po premierze DC.

Psygnosis ogłosiło, że pracuje nad nowym racerem na PlayStation pod tytułem Rollcage, który być wydany na wiosnę '99. Trochę dziwnie prezentują się samochody, którymi przyjdzie nam się ścigać. Otóż osiągają one niesamowite prędkości, dzięki czemu przejazdy po murach tunelu to łatwizna. Owe bryczki są też praktycznie niezniszczalne, więc wszelkiego rodzaju kraksy będą dla nich pestką. Celem gracza będzie nie tylko ściganie się z rywalami, lecz także ich anihilacja. Zostaniemy rzecz jasna obdarowani różnorakiego typu narzędziami destrukcji, które z pewnością znajdą użycie na jedenastu trasach. Zapowiada się ciekawie, jednak panowie z Psygnosis ogłosili za mało konkretnych szczegółów, by móc wyrokować tej grze. Po prostu może okazać się wielkim hitem lub nic nie wartym gniotem. Należy jednak pamiętać, że to Psygnosis dało nam WipEouta 2097.

Nintendo zamierza wydać mordobicie pod tytułem Nintendo All Star Dairantou Smash Brothers. Tak, drodzy posiadacze N64, będziecie mieli ostrą jak brzytwa wesołego cyrulijka bijatykę, pełną humoru i dobrej zabawy! W rolach głównych występują Mario, Yoshi, Link, Donkey Kong oraz inni bohaterowie gier firmy.

989 Studios – brygadzie, która jest odpowiedzialna za takie PSX–owe gry, jak Twisted Metal, Jet Moto lub Coolboarders 3, Sony otworzyło nowe studio w Santa Monica w Kaliforni. Będą tam pracować ludzie „zamieszani" w powstanie TM i JT. Ciekawe, czy dzięki temu zabiegowi dostaniemy lepsze gry, czy jest to tylko wymówka panów z 989 Studios, aby mieć blisko do plaży i... heheh!

Pragnę wszystkim przypomnieć, że od jakiegoś już czasu działa na Internecie kanał IRC #psxpl, na którym możecie spotkać „wielkich" polskiego światka konsolowego, w tym moją skromną osobę. Do zobaczenia!

W tym miesiącu serdecznie dziękuję Robertowi oraz Kubie za cierpliwość :)

24-25 neo

Ehrgeiz

Produkcja: Namco i Squaresoft
Termin wydania: I kwartał 1999

Gdy takie firmy jak Namco i Squaresoft postanawiają wspólnie zrobić grę, można spodziewać się tylko jednego – będzie to z pewnością hit!

Tak właśnie jest w przypadku gry EHRGEIZ, która to najpierw zawitała do salonów gier w postaci automatu, następnie pojawiła się na japońskiego szaraka, a już niedługo prawdopodobnie zawita i u nas, w Europie.

Ehrgeiz to trójwymiarowe mordobicie w pełnym tego słowa znaczeniu. Otóż w przeciwieństwie do innych tytułów, mamy tu do czynienia z naprawdę pełnym 3D. Możemy swobodnie poruszać się po terenie walki, a nie jak to ma miejsce w innych tytułach, gdzie swoboda ruchu sprowadza się jedynie do skakania na boki czy w głąb ekranu (vide TOSHINDEN, SOULBLADE, TEKKEN 3). Co prawda engine został już zastosowany w dwóch poprzednich produktach Squaresofu, a mianowicie TOBAL NO. 1 i TOBAL 2, ale to przecież nic nie szkodzi.

Areny same w sobie warte są omówienia, ponieważ są... piętrowe! Tak, to nie płaskie jak stół dechy, ubita ziemia czy bruk z jakimś tłem. Areny to konstrukcje składające się z platform, z których można na przykład zepchnąć przeciwnika w dół i nie pozwolić mu wejść do siebie.

Jeśli chodzi o grafikę, EHGREIZ na razie (testowałem wersję demo) prezentuje się całkiem nieźle, jednak w porównaniu z wersją automatową wypada, co zrozumiałe, gorzej. Na szczęście wydaje się, że powodem tej różnicy jest nie tyle mocarny procesor, który kryje w sobie każdy automat, i słaby w porównaniu z nim procesor szaraka, ale raczej fakt, że gra w wersji konsolowej znajduje się jeszcze na wczesnym etapie produkcji.

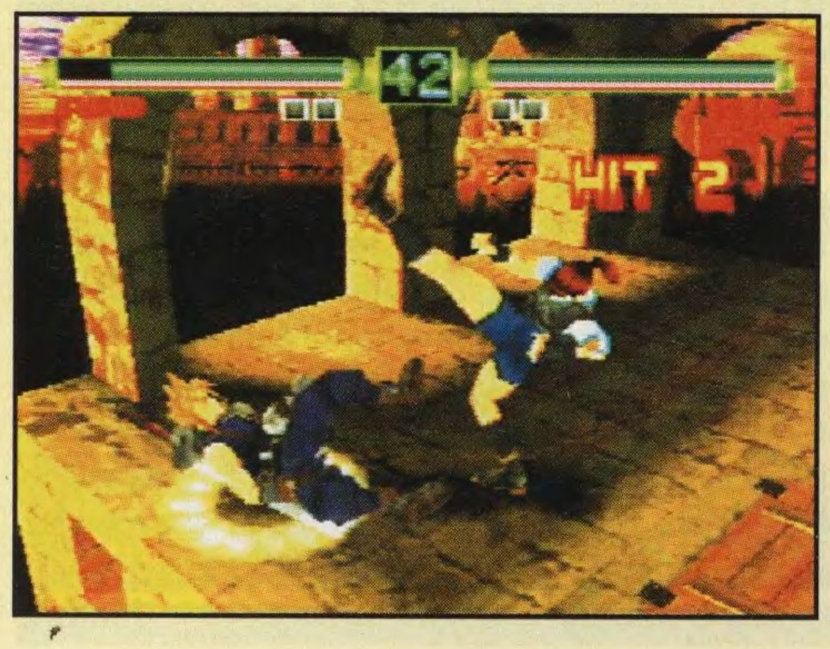
Jeżeli zaś chodzi o muzykę i efekty, to jedyną melodią usłyszaną przeze mnie była tylko ta z intra. I naprawdę mi się podobała. Zapewne muzyka będzie towarzyszyć także samej grze. Niestety, jeśli chodzi o odgłosy, to także niewiele słyszałem – i to nie dlatego że byłem głuchy – po prostu twórcy do demówki wrzucili tylko kilka sampli, na podstawie których trudno oceniać całość efektów dźwiękowych...

A co z postaciami? Są, rzecz jasna, i to nie byle jakie, ponieważ o projekty wojowników zadbali graficy z Namco. Każda z postaci ma swoją historię i ciosy specjalne, każda z nich dysponuje własnym repertuarem combosów. W demie pojawiły się zaledwie trzy postaci do wyboru. Była więc panienka z jojo, pewien siwy koleś i... Cloud Strife! Tak, to nie pomyłka. W tej grze wystąpi sam Cloud we własnej osobie, a – co mogę wam zdradzić – towarzyszyć mu będzie ukochana nie tylko przez niego, ale i chyba przez wszystkich fanów FFVII Tifa. I na tym nie koniec, ponieważ Squre zapowiada, że w wersji konsolwej znajdą się także pozostała postaci z FINAL FANTASY VII. Na pewno będzie więc Yufie, Cid, Vincent oraz Sephirot... Myślę, że pozostałych także nie zabraknie.

Tak więc gra zasadniczo będzie się różnić od swego automatowego pierwowzoru. I nie tylko pojawieniem się nowych postaci. W odróżnieniu od automatu, w grze konsolowej pojawią się takie opcje, jak TimeAtack, Survival, TeamBattle oraz... uwaga!... jazda na chokobie, przez niektórych nazywanym chocobosem!

A jak się grało? Wrażenia bardzo pozytywne. Zważając na sam fakt, że to dopiero wersja demo, muszę powiedzieć, że grało mi się całkiem nieźle. Większość kombinacji ciosów znanych z automatowej wersji wyszła mi bez problemu, przy okazji odkryłem kilka nowych, których na pewno będzie w pełnej wersji o wiele więcej. Po prostu super! Zresztą kto z was nie chciałby wcielić się w Clouda, by urządzić sobie sparring z kumplem grającym, na przykład, znienawidzonym Sephirotem...

[konsolite]



CMR DIGITAL

WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2
AUTORYZOWANY SKLEP FIRMY

PlayStation™

SONY

MAMY WSZYSTKIE NOWOŚCI,
DORADZIMY ZAKUP
I ZAPREZENTUJEMY
KAŻDĄ GRĘ.
80 TYTUŁÓW W OFERCIE
SKLEP WYPOSAŻONY JEST
PRZEZ FIRMĘ SONY
W PIĘĆ 29" TELEWIZORÓW
SPECJALNIE PRZYSTOSOWANYCH
DO PRZEZENTACJI GIER
NA PLAYSTATION

PlayStation™

GIER NA PSX
NIE WYPOŻYCZAMY

NINTENDO 64

AUTORYZOWANY SPRZEDAWCA NINTENDO 64
OFERUJEMY WSZYSTKIE TYTUŁY
W SYSTEMIE PAL, ORAZ
NOWOŚCI W SYSTEMIE
NTSC PLUS ENCODERY
PAL – NTSC

PC-CD ROM

NAJWIĘKSZY
WYBÓR GIER,
JOYSTICKI,
MYSZY,
PREZENTACJE NA
DWÓCH 20"
MONITORACH

WYPOŻYCZALNIA GIER
NINTENDO, GAMEBOY, SEGA

AKCESORIA N-64

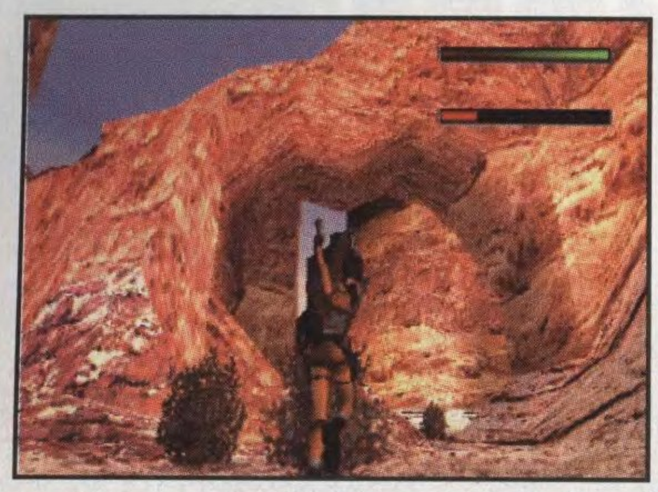
GAME BOY

CMR DIGITAL
WARSZAWA AL. JEROZOLIMSKIE 2
TEL. 827-87-73
CZYNNE:
PON. – SOB. 8-20, NIEDZ. 10-17

PlayStation

Wydawca: EIDOS
Produkcja CORE
Termin wydania: Grudzień 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock
Ocena

5/5



TOMB RAIDER 3

Druga część serii Tomb Raider nie zachwycała już tak, jak zrobił to debiut Lary. Była wtórna, była tylko sequelem. I tego też obawialiśmy się, oczekując na część trzecią. Tymczasem to, co ujrzeliśmy, przerosło nasze najśmielsze oczekiwania...

MAMOULIAN

TOMB RAIDER 3, choć podobny do pierwowzoru, wyróżnia się fantastycznie zaprojektowanymi etapami i zagadkami oraz nielinearną fabułą. Nielinearną, bowiem trzy środkowe misje można przechodzić w dowolnej kolejności, stała jest tylko pierwsza i piąta – ostatnia. Po ukończeniu pierwszego etapu Lara ma wybór, którą z trzech możliwych dróg podążyć. Owszem, w kwestii grafiki TR3 nie czyni wyraźnego skoku w stosunku do poprzednich części, ale kto, u diabła, dba o takie szczegóły, gdy gra jest tak niesamowita! Tylko wyobraź sobie, że przemierzasz spowity mrokiem korytarz, gdy niespodziewanie stado nietoperzy wylatuje ci prosto w twarz, zaś w tle rusza klimatyczna muzyka. Olbrzymi posąg powstaje z grobowca ukrytego w podłodze, a jego miecz razi twoje oczy blaskiem tysiąca gwiazd. Zapadasz się w fotelu coraz głębiej, gdy widzisz, jak Lara pada na ziemię, ścięta ciosem ostrza jak młoda róża.

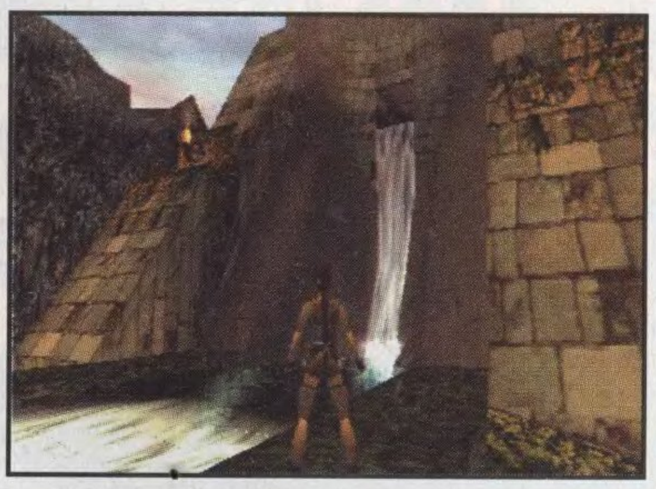
Klimat gier spod znaku TR zawsze był niesamowity, ale nigdy nie był taki REALNY. TR3 jest nie tylko najlepszy z serii, ale, wraz ze swym gigantycznym obszarem gry i fantastycznymi, architektonicznymi rozwiązaniami okazuje się zarazem jedną z największych i najlepszych gier w ogóle. Dlaczego więc miałbym pisać o wspaniałej grafice, nowych ruchach i ubiorach Lary, realistycznym dźwięku, atmosferycznej muzyce i podobnych głupotach, podczas gdy najważniejszym elementem TR3 jest fabuła i klimat. A o tym niech już wam Lara sama opowie...

Ów kamyk znalazłam w Indiach, w starożytnej świątyni. Zamknięty w dłoni, zdawał się tętnić życiem.

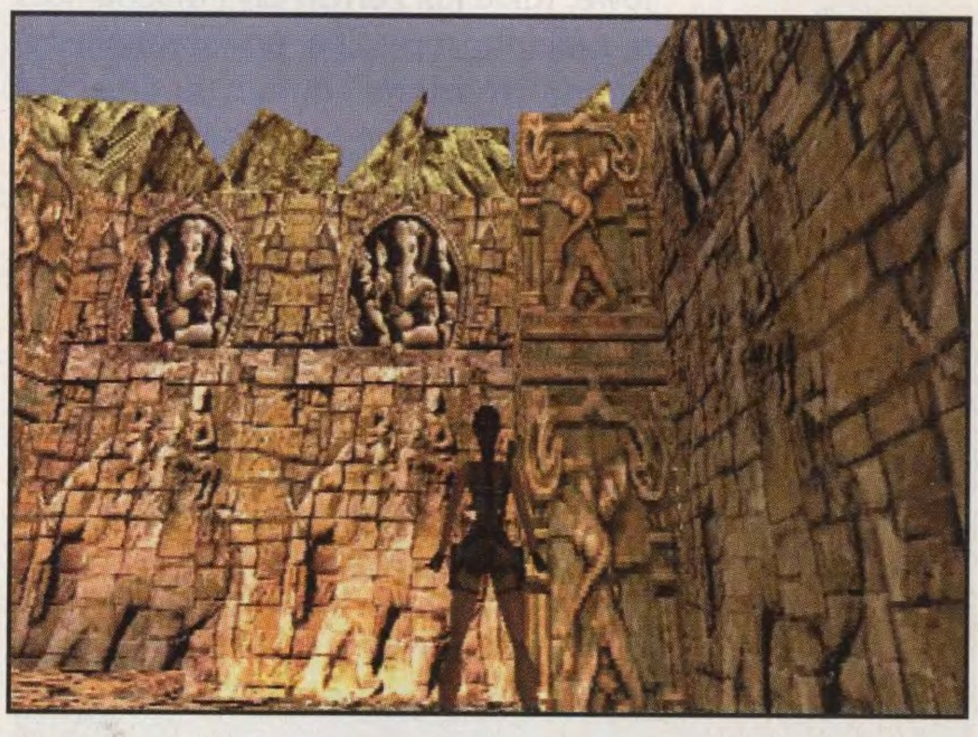
Mój stary informator opowiedział mi dziwną historię o meteorycie, który dawno temu spadł z nieba. Roślinność w jego pobliżu wspaniale kwitła, lecz coś dziwnego działo się z ludźmi. Tubylcy czcili kamień, nie wiedząc, że za parę pokoleń cały ich ród wymrze. Zostały po nim tylko ogromne posągi. Później grupa brytyjskich żeglarzy odnalazła pozostałości po zmutowanej społeczności oraz cztery okruchy dziwnego kamienia. Tylko jeden z nich powrócił do Anglii, reszta tajemniczo zmarła. Drogi kamieni rozeszły się.

Tak, znalazłam jeden z nich. I nie tylko ja zaczęłam tropić te trzy pozostałe.

Mogłam rozpocząć poszukiwania w Londynie, w Nevadzie albo na pewnej wyspie na południowym Pacyfiku. Wybrałam swojski Londyn. Po egzotycznych Indiach, londyński klimat i ruch podziałały na mnie jak zimny prysznic. Najpierw odwiedziłam jakąś fabrykę, strzeżoną przez wynajętych drabów. Na dachach cieszyłam się, że nie mam lęku wysokości. W zatopionych kanałach było już gorzej, na szczęście ktoś zostawił skuter podwodny, który zaoszczędził mi mnóstwo czasu. Wychodzę na zewnątrz – do tunelu, a tu wprost na mnie wyjeżdża pociąg... W ostatniej chwili skryłam się we wnęce. Badam następny labirynt, który łączy kilka zapomnianych kompleksów. Ich mieszkańcy wcale nie okazali się biednymi bezdomnymi. Ta zorganizowana banda chyba się na mnie uwzięła. Ich szef wysłał mnie do pewnego wieżowca, gdzie pewna babeczka czyniła nieudane próby wyprodukowania eliksiru młodości. Ich efektem – ci biedacy na dole! Faceci to jednak frajerzy. Ale pomogłam im, na dachu wła-



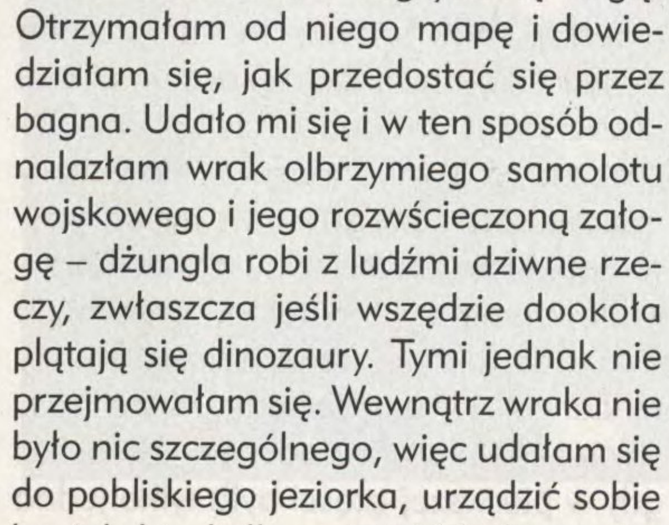
Tomb Raider 3

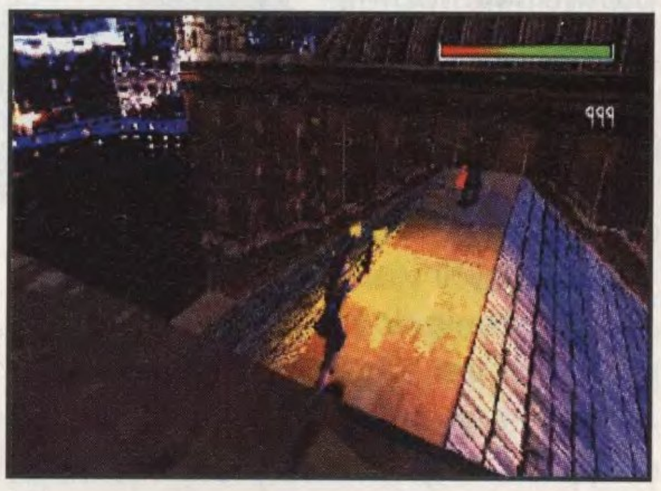


dowałam w nią 220, aż swąd poszedł. A ja zdobyłam drugi kamień.

Czas zmienić klimat i ogrzać się na wyspach południowego Pacyfiku.

Po przeprawie przez tubylcze wioski trafiłam do świątyni. Była mała, ale wcale nie taka spokojna, na jaką wyglądała. Na końcu była niezła pułapka. Później doszłam do dziwnej wioski na drzewach. Tubylcy nie byli zbyt rozmowni, więc wyszłam na opromienioną słońcem łąkę, która okazała się kolejną pułapką – zdradliwymi bagnami. Niewiedząc co robić, udałam się w końcu do wioski. W jednej z chałup spotkałam żołnierza z odgryzioną nogą! Otrzymałam od niego mapę i dowiedziałam się, jak przedostać się przez bagna. Udało mi się i w ten sposób odnalazłam wrak olbrzymiego samolotu wojskowego i jego rozwścieczoną załogę – dżungla robi z ludźmi dziwne rzeczy, zwłaszcza jeśli wszędzie dookoła plątają się dinozaury. Tymi jednak nie przejmowałam się. Wewnątrz wraka nie było nic szczególnego, więc udałam się do pobliskiego jeziorka, urządzić sobie kąpiel. I to byłby ostatni błąd w moim życiu, bo zapomniałam o piraniach. Przypadkiem zauważyłam dźwignię, ale poza moim zasięgiem. Jak zwykle, trzeba było się rozejrzeć i rozwiązanie się znalazło. Później znów dotarłam do świątyni, w której nie zabawiłam długo. Jedynie stary szaman zabrał mi trochę czasu. Miał jeden z kamieni kosmicznych i niewiele brakowało, by zdobył drugi – mój. Ale stało się na odwrót, więc wyruszyłam na poszukiwanie kolejnego kamienia, do Nevady.





Mogłam się domyślić, że jeden z kamieni mają Amerykanie i badają go w jakimś supertajnym kompleksie. Byłam trochę za szybka i złapali mnie. Z więzienia uciekłam przez świetlik wentylacyjny i dostałam się do bazy. Tam czekali strażnicy. Mieli broń z celownikami laserowymi. A ja bez broni jak bez ręki, więc tylko czołgałam się i rozglądałam, którędy się wydostać. I znalazłam broń. Uciekając, przypadkiem trafiłam do magazynu supertajnych, supernowoczesnych rakiet. Podniesiono alarm, ale szczęśliwie udało mi się zwiać. Kamień miał dowódca. Mimo perswazji, nie chciał go oddać. Kosztowało go to życie, a ja miałam czwarty kamień.

Miałam już wszystkie kamienie i co dalej? Musiałam udać się tam, gdzie cała historia się rozpoczęła – do kraju wiecznego lodu. Pokręciłam się po lodołamaczu i poszłam dalej, do antarktycznej chaty, gdzie czekał na mnie jeden z członków ostatniej ekspedycji. Przez wyrwę spuściłam się do starego miasta, przeczuwając, że rozwiązanie tajemnicy kamieni jest blisko. Umieściłam cztery kamienie na specjalnym podeście i...

Oh shit! Jestem już spóźniona. O tym, co było dalej, opowiem wam innym razem. Pa, pa! ■

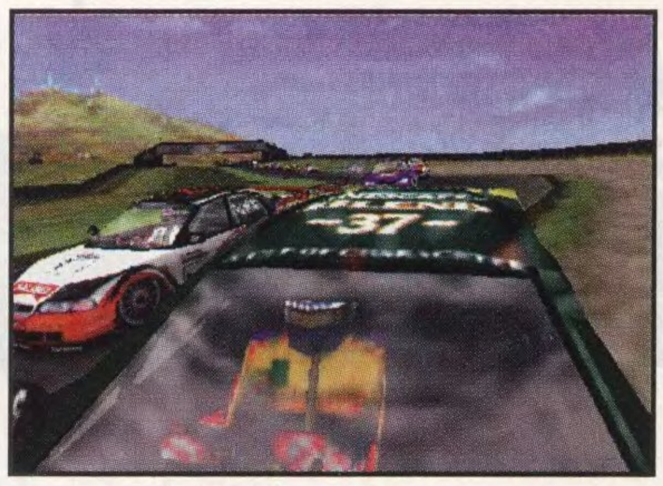
28-29 neo

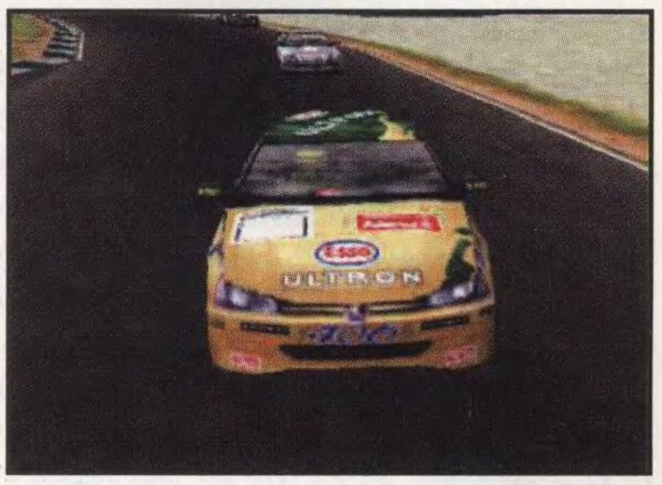
FARID D. STARMAN

PlayStation

Wydawca: CODEMASTERS
Produkcja CODEMASTERS
Termin wydania: Grudzień 1998
Liczba graczy: 1–2
Wykorzystuje: Memory Card, analog, Dual Shock
Ocena

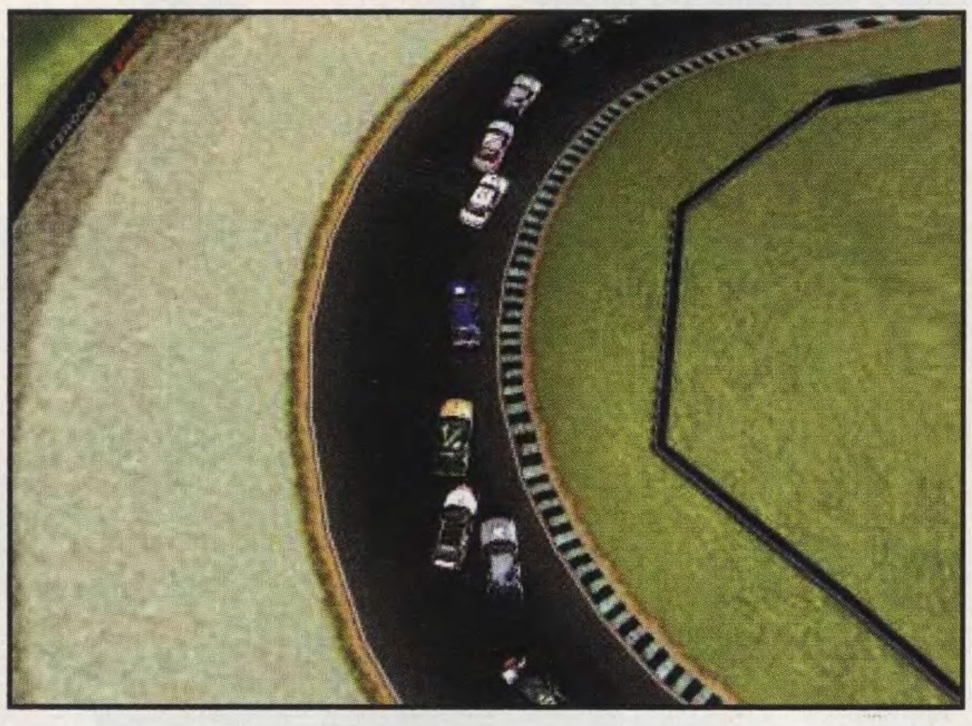
7,5





TOCA to „Touring Car Championship" – tak nazywają się brytyjskie narodowe mistrzostwa turystycznych pojazdów. Odpowiednik wyścigów, które odbywają się na całym świecie. Ich urok tkwi w tym, że zamiast wyścigowych uczestniczą w nich samochody znane z życia codziennego – nie sportowe, takie jak Ferrari czy Porsche, lecz te zupełnie normalne, powszechnie dostępne „rodzinne" auta typu Opel Vectra czy Ford Mondeo. Zawodnicy (ich mechanicy) mogą je oczywiście dostosowywać do własnych potrzeb i też tak robią. W efekcie zwykła obudowa kryje w sobie na ogół piekielnie nastrojony monstrualny silnik, specjalną skrzynię biegów, opony wyścigowe itd. W mistrzostwach udział biorą brytyjskie asy wyścigowe, nierzadko także kandydaci na światowe gwiazdy i byli piloci F1. Jeden przykład za wszystkich: Nigel Mansell.

Wyścigi mają miejsce na słynnych, świeżą zielenią otoczonych brytyjskich trasach, takich jak Brands Hatch, Silverstone czy Donington Park. Jest ich osiem i wszystkie one są w „cyfrowym kształcie" obecne w grze. Same mistrzostwa – tak w rzeczywistości jak też w grze – składają się z dwóch wyścigów na każdej z tras. Pierwszy wyścig jest krótszy, drugi dłuższy, ale punkty za oba liczy się tak samo. Oznacza to, że do każdego trzeba obrać inną taktykę. W trakcie krótszego wyścigu najważniejszą sprawą jest dobre umiejscowienie się w kwalifikacji. Trzeba dorwać któreś z przednich miejsc, w przeciwnym razie przedostanie się na czołówkę w ciągu tych kilku okrążeń jest prawie niemożliwe (zwłaszcza na trudniejszych trasach). Podczas długiego wyścigu powodzenie dużo bardziej niż od pozycji startowej zależy od taktyki zajeżdżania do boksów (ich minimalna liczba jest obowiązkowa i jej niedotrzymanie grozi nawet dyskwalifikacją) i innych rzeczy. Oprócz tego, że wyścigi są podwójne, każda z tras jeszcze się powtarza podczas sezonu.



Gra ma kilka podstawowych trybów. Oprócz Championship są to zwykłe Single Race i Time Trial. Tryb Challenge polega na arcade'owym sposobie przebiegu wyścigów, z mniejszym akcentem na realizm i tzw. checkpointy. Tryb treningowy obejmuje całe duże obszary. Należy do niego 5–6 specjalnych tras, okrąg szybkościowy, okrąg piaskowy oraz trasa ze stożkami, gdzie można sobie niezobowiązująco udoskonalać zdolności prowadzenia samochodu aż do upadłego. Gra zawiera również mistrzostwa specjałów, tzn. wyścigi przy pomocy ukrytych pojazdów (otrzymasz je za różne sukcesy). Na początku wybierasz sobie rodzaj ukrytego pojazdu (np. stary garbus, samochód ciężarowy itp., razem jest ich min. 8) i następnie rywalizujesz z ośmioma konkurentami wyposażonymi w identyczny pojazd.

Najważniejszy jest jednak Championship. W tym trybie masz ogromną motywację, bo za zwycięstwo w niemal każdej z tras gra będzie cię kolejno nagradzać różnymi bonusami. Po zakończeniu poszczególnych wyścigów w stopniu trudności Nowicjusza otrzymałem na przykład takie „prezenty": dwie trasy ukryte, trzy specjalne cheaty i jeden ukryty samochód. Ukryte trasy są szczególnie warte zachodu. Podczas gdy w pierwszej części była tylko jedna bonusowa trasa i to na dodatek bardzo nieudana, tu ma ich być rzekomo osiem. Po skończeniu mistrzostw Nowicjusz uzyska dwie, jedną lepszą od drugiej. W pierwszym przypadku chodzi o trasę przez miasto; to skręcasz na skrzyżowaniach pod kątem prostym, to przejeżdżasz wśród drapaczy chmur. Druga trasa, to przepiękna pajęczyna dróg koło pewnego szkockiego jeziora.

W odróżnieniu od pierwszej części TOCA, samochód prowadzi się teraz w całkowicie intuicyjny, a jednocześnie nie zanadto uproszczony sposób. Po chwili wyczujesz specjalną wrażliwość na sterowanie

TOCA 2

Inaczej TOCA 2. Wyścigowa supergra powraca, spotęgowana sama przez siebie.

kierownicą i kombinacji z hamulcem, tak że dasz radę przejechać przez ostry zakręt w idealnym śladzie poślizgowym, nie wychylając się z trasy i nie tracąc kontroli nad sterowaniem. Otacza-

jące jezdnię pasy trawy czy kurzu zamienią twój pojazd w rotującego potwora, którego wcześniej czy później zatrzyma barierka, dlatego warto się starać za wszelką cenę je ominąć. Albo na przykład coś takiego: pogoda jest typowo brytyjska, a więc nieobliczalnie humorzasta. W środku wyścigów znienacka się zachmurzy i zacznie lać jak z cebra. Nie pozostaje nic innego jak zatrzymać się w pierwszym napotkanym boksie i wymienić opony. Jeżeli chodzi w ogóle o boksy: pomysł jest świetny. Gdy wjeżdżając na pas startowy (lub celowo) skręcisz do boksu, komputer przejmuje sterowanie; zwolni i powoli naprowadza samochód na miejsce. W tej chwili masz wystarczająco dużo czasu na obmyślenie taktyki. Wybierzesz na przykład naprawę silnika i wymianę opon i później już tylko patrzysz, jak mechanicy migają. To wspaniałe, autentyczne wrażenie. Znalazło by się jeszcze sporo szczegółów tego typu.

Grafika otoczenia i samochodów doznała od poprzedniej części olbrzymiego postępu, gdyż wszystko zostało wzbogacone o nowe szczegóły. Inaczej siedzą w samochodach nowi, polygonowi kierowcy, którzy poruszają się niezależnie od pojazdu. Klimat wyścigów jest po prostu przepięknie brytyjski, łącznie ze wspomnianą pogodą, ale także np. dzięki komunikatom, które nadają technicy (z należytym akcentem) przez krótkofalówki. Muzyka jest bezbłędna; bo właściwie żadnej tu nie ma. Ci, którzy w trakcie gier wyścigowych nie mogli znieść wszystkich tych kiczowatych heavy metalowych przesterów, odetchną z ulgą. Brzmienia są przepiękne, bo jest ich multum. Znakomity efekt powstaje na przykład, gdy wyglądając z kabiny wyjedziesz poza jezdnię, w grudy; słyszysz, jak skrzypią metalowe części i kamienie uderzają o podwozie.

Wyrok już został ogłoszony. Pozostaje mi tylko życzyć wiele radosnych chwil z grą TOCA 2. Ta gra jest więcej niż drugą potęgą swojego poprzednika. ■

Crash

Panie i Panowie, kapelusze z głów! Oto mam zaszczyt zapowiedzieć Państwu powrót wspaniałego, niesamowitego, niewiarygodnego Crasha Bandicoota! Powrót w zaiste wielkim stylu. Skandujemy razem: Crash, Crash, Krasz!!!

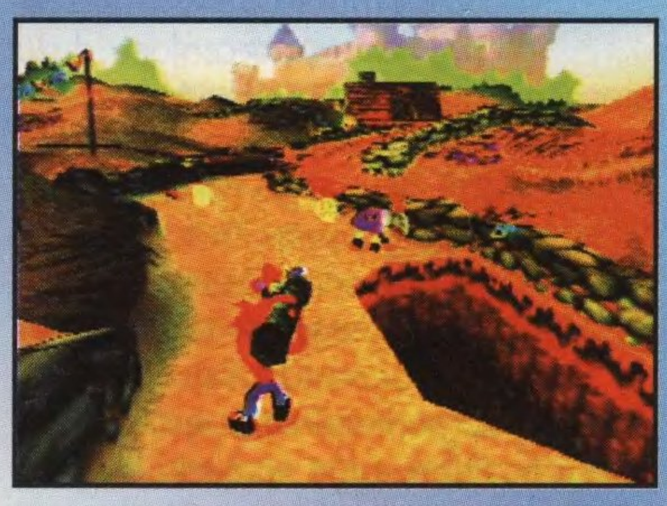
PlayStation

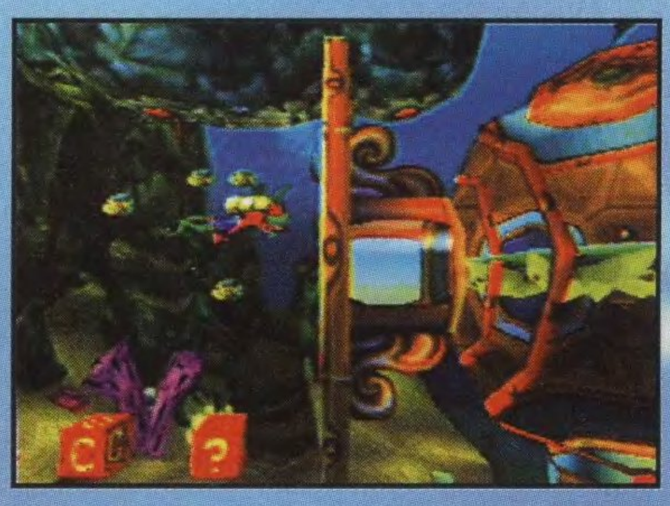
Wydawca: SONY
Produkcja NAUGHTY DOG INC.
Termin wydania: Grudzień 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: Memory Card, analog, Dual Shock
Ocena

5/5

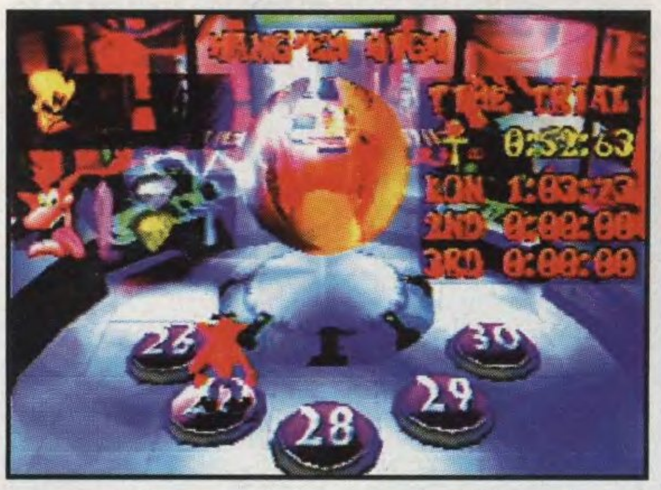
KONSOLITE

Doktor Neo Cortex już dwukrotnie próbował zawładnąć światem i dwukrotnie został powstrzymany przez Crasha Bandicoota. Po ostatniej próbie doktorek, spadając na ziemię, przypadkiem uwolnił złego brata drewnianej maski, która do tej pory pomagała Crashowi w jego zmaganiach. Ponieważ nasz bohater zdołał zdobyć wszystkie kryształy potrzebne Coterxowi do zrealizowania jego podłych zamiarów, można by myśleć, że zagrożenie zostało zażegnane. Tymczasem szalony doktorek wraz z swoją maską doszli do wniosku, że jeśli nie są w stanie zdobyć kryształów teraz, to może uda się to w przeszłości, zanim zgarnie je nasz futerkowy przyjaciel. Na szczęście dobra maska przewidziała plany wroga i Crash po raz kolejny postanowił pokrzyżować plany szalonego naukowca.





Kiedy pojawiła się pierwsza część CRASHA, wiele osób było przekonanych, że nasz mały bohater zostanie maskotką Sony. Mimo że tak się nie stało, olbrzymia popularność gry sprawiła, że niedługo później otrzymaliśmy jej drugą część, a kojot Crash siłą rzeczy był już utożsamiany z PSX–em, podobnie jak niebieski jeżyk Sonic z Saturnem. „Dwójka" była jeszcze lepsza, zarówno graficznie, jak i pod względem miodności. „Była" – bo oto mamy już trzecią część, i na dodatek jeszcze lepszą niż poprzedniczka.

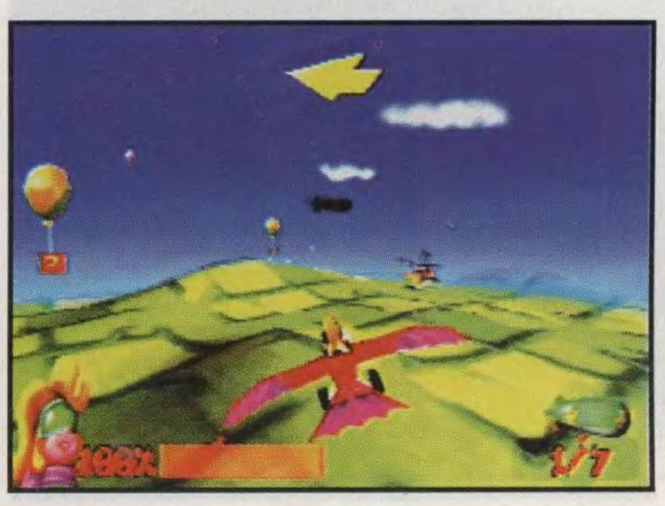


Crash znów musi uratować świat i aby tego dokonać, musi zdobyć 25 fioletowych kryształów, co jest równoznaczne z ukończeniem 25 etapów gry. Etapy zostały zaprojektowane o wiele ciekawiej niż w poprzednich częściach, są większe i mają więcej detali. Różnią się od siebie o wiele bardziej niż miało to miejsce w poprzednich częściach. Mamy tu jazdę na motorze, prucie po wodzie na skuterze wodnym, nurkowanie oraz walkę w powietrzu. Poza tym goniący naszego bohatera misiek polarny został zastąpiony przez Triceratpsa, a mały miś polarny z Crashem na grzbiecie w tygrysa z dosiadającą go siostrą naszego bohatera. O ile te dwie ostatnie zmiany są tylko kosmetyczne, to te pierwsze stanowią naprawdę ciekawe przerywniki między etapami typu: skacz, zbieraj jabłka, skacz. Ach, zapomniałbym, nasz bohater w jednym z etapów dosiada małego tyranozaura, to niby drobiazg, ale cieszy jak diabli.

Twórcy „trójki" obdarowali Crasha nowymi ruchami, których uczy się po pokonaniu każdego z bossów. Crashowi przybyło aż pięć nowych zdolności, a mianowicie: szybkie bieganie, super przygniecenie, dłuższe wirowanie, podwójny skok i strzelanie z bazooki na jabłka. Wygląda to super i znakomicie sprawdza się w praktyce, dzięki czemu zdobywanie srebrnych lub kolorowych kryształów staje się o wiele łatwiejsze. Za przykład mogą posłużyć etapy egipskie, gdzie kiedyś musielibyśmy odbijać się od spadających kamieni, by trafić w niektóre skrzynki, a teraz możemy to załatwić spokojnie, celując w nie z bazooki. Skoro mowa o kryształach, to należy wspomnieć, że oprócz nich do zdobycia czekają tajemnicze symbole, które otrzymujemy po ukończeniu danego etapu na czas. Co ważniejsze, tylko odpowiednia liczba owych symboli otworzy nam drogę do ukrytych etapów, a zmieszczenie się w limicie czasowym, w przypadku niektórych etapów, bywa naprawdę trudne.

crash bandicoot 3

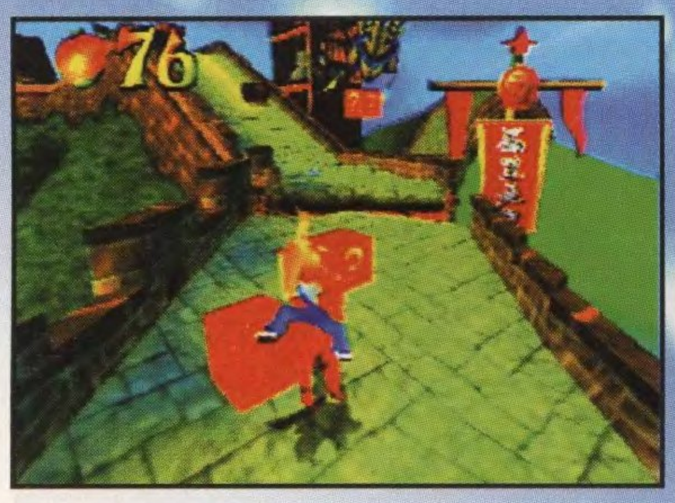
warped



Jak to jest z poziomem trudności w „trójce"? Wszyscy pamiętamy, że największą wadą poprzednich części był źle wyważony stopień trudności – pierwsza była strasznie trudna, zaś druga z kolei zbyt łatwa. W „trójce" ten problem został rozwiązany nietypowo. Dla osób chcących tylko ukończyć grę jak najszybciej CRASH 3 okaże się bardzo prosty (ja na pierwszy sposób ukończyłem go w jeden wieczór). Natomiast ci, którzy zapragną ujrzeć prawdziwe zakończenie, będą musieli mocno się napocić. Jak dla mnie, jest to bardzo dobre rozwiązanie i mam nadzieję, że podobnie jak i mnie przypadnie wam to do gustu.

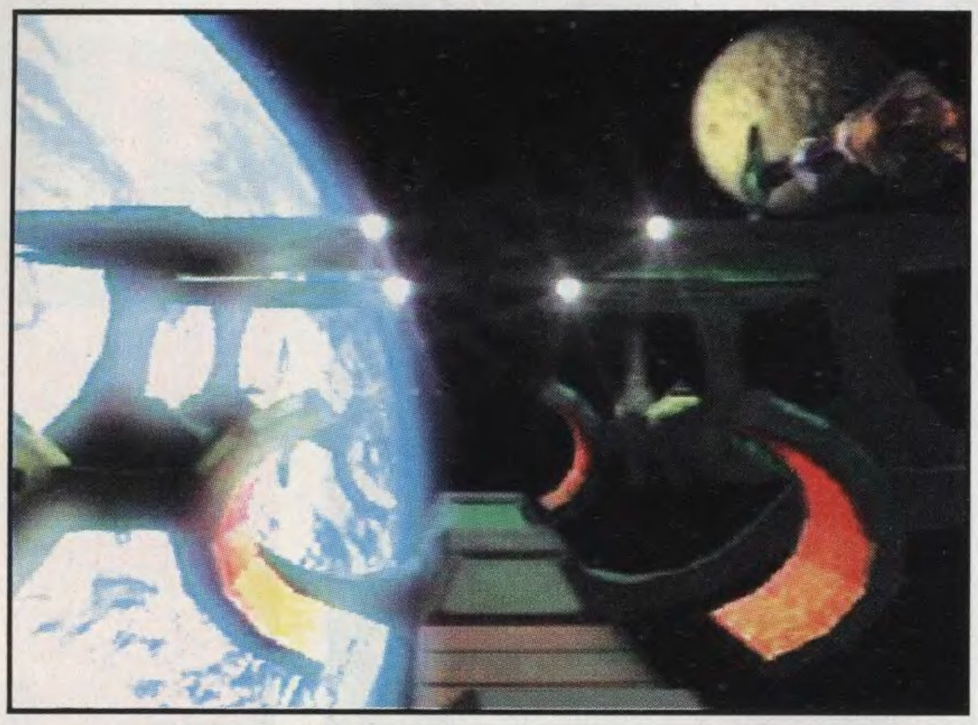
Na koniec zostawiłem sobie ocenę oprawy wizualnej i dźwiękowej gry. Grafika, podobnie jak w poprzednich częściach, trzyma klasę i jest najwyższej jakości – bajeczna kolorystyka, mnóstwo cieszących oko drobiazgów i świetna animacja robią swoje. Wszystkie melodie są znakomite i łatwo wpadają w ucho; co prawda kilka kawałków z „dwójki" wydaje mi się lepszych, ale to kwestia gustu. Efekty niewiele się zmieniły, ten sam odgłos rozbijanej skrzynki i zbieranych jabłek, ale co tu można było zmieniać?

Trudno powiedzieć, żeby CB: WARPED był czymś nowatorskim i dokonał przełomu w świecie platformówek. Po prostu powiela dobre, sprawdzone schematy, dodając kilka pomysłowo zrealizowanych etapów, jak wyścig na motorze czy etapy podwodne. Pojawiła się też siostra Crasha, szkoda jednak że występuje ona tylko sporadycznie.



Trzecia część przygód Crasha jest zdecydowanie lepsza niż poprzednia. Gra się w nią wspaniale, grafika cieszy oko, muzyka delikatnie pieści ucho, a miód przykleja do konsoli na długie godziny. Na Gwiazdkę jest to bez wątpienia najlepsza platformówka na PSX–a i mimo iż nie jest w pełni trójwymiarowa jak SPYRO, daje graczowi mnóstwo satysfakcji.

P.S. Wibracje Dual Shocka bardziej tu przeszkadzają niż bawią. ■



Panie i Panowie, pragnę przedstawić najlepszy Arcade Flying Combat Shooter jaki powstał na PSX.
Panie i Panowie, przed wami INVASION.

PlayStation

Wydawca: MICROIDS
Produkcja MICROIDS
Termin wydania: Styczeń/Luty 1999
Liczba graczy: 1-2
Wykorzystuje: Memory Card, analog, Dual Shock
Ocena

75

GAMBEAT

Przyszłość naszej planety nie wygląda zbyt różowo. Jesteśmy zwykle dziesiątkowani chorobami, wojnami i konfliktami wewnętrznymi – rozwiązywanymi za pomocą broni nuklearnej. Matka natura także bywa złośliwa, zsyłając na nas tornada, roztapiając lody polarne, wysadzając wulkany i zrzucając meteoryty „wielkości Texasu". Ludzkość zwykle przyjmuje swój los z godnością, przywracając ład i porządek, odbudowując zniszczone nadzieje. Istnieje jeszcze jeden scenariusz – ściśle tajny dla opinii publicznej. Scenariusz najczarniejszy, w którym główną rolę odgrywają ONI – najeźdźcy. A naszym zadaniem (podobnie jak zadaniem agentów Muldera i Scully) jest nie dopuścić do kolonizacji naszego świata!

W roku 2093 (to już niedługo...) Ziemia została zaatakowana przez rasę Kseits. Ziemianom już kilka lat wcześniej udało się nawiązać towarzyskie stosunki z Obcymi, teraz okazało się jednak, że kosmiczne demony chcą zawładnąć Ziemią, korumpując przywódców poszczególnych państw.

Porucznik L. Roy, jako wyjątkowo podejrzliwy osobnik, przejrzał plany Obcych, za co został zahibernowany na bliżej nieokreślony czas w komorze kriogenicznej. Porucznikowi udało się jednak nagłośnić swoje obawy wystarczająco, by świat poznał prawdę i pogrążył się w chaosie. Chcący przeciwstawić się Obcym nieliczni obrońcy Ziemi zgrupowali się w oddziały rebelii pragnącej przywrócić stary porządek. Teraz potrzebują dobrych pilotów. Potrzebują ciebie!

Sztampowe? Oczywiście, że tak, ale w jakiej oprawie! Po obejrzeniu intra opowiadającego o tym, jak to brzydcy kosmici zamieniają Ziemię w poligon doświadczalny dla swojej broni, miałem mieszane uczucia co do gry, która wydawała mi się mierną kopią BLAST RADIUS czy FORSAKENA. Szybko zostałem wyprowadzony z błędu – a to za sprawą gigantycznego plastra miodu, który przykleił mnie do konsoli na całą noc.

Pięciostopniowa skala trudności umożliwia graczowi dostosowanie poziomu skomplikowania rozgrywki do własnych umiejętności. Jako uwolniony z kriogenicznej niewoli L. Roy (Liroy?) pilot twardziel, zjadający sztućce na śniadanie, siadasz za stery eksperymentalnego myśliwca H112, by siać spustoszenie w szeregach najeźdźcy i w końcu dotrzeć do siedliska wszelakiego zła, czyli na planetę Mygra. INVASION to w pełni trójwymiarowa gra (360° swobody we wszystkich kierunkach), obejmująca tysiące kilometrów kwadratowych wir-

INVASION

tualnego terenu. To 32 bitwy, 16 misji i rosnący poziom trudności, w dodatku masa przepięknie wyrenderowanych sekwencji FMV. To robi duże wrażenie. Tekstury wysokiej rozdzielczości w połączeniu ze starannie wykonanymi obiektami, kolorowymi, dynamiczne zmieniającymi się światłami – tworzą ucztę dla spragnionych oczu. Kilkanaście rodzajów nieba (zależnych od pory dnia – od świtu aż po noc) doskonale komponuje się ze scenerią, w której dominują wielkie pustynne, post-apokaliptyczne przestrzenie. Walczyć przychodzi nam także w dżungli, w górach, miastach, no i... na obcej planecie.

Nasz pojazd potrafi przyśpieszyć do 2000 km/h w ciągu 4 sekund, co często wystarcza, by pozbyć się natrętnych Obcych na ogonie. Do naszej dyspozycji oddano kilkanaście rodzajów broni, które najczęściej w postaci fruwających modułów zbieramy podczas lotu. Laser, działa jonowe, rakiety, ogniste kule – każda posiadająca co najmniej kilka stopni siły uderzenia. Najbardziej szokują wspaniałe projekty pojazdów, które przypominają wielkie latające owady. Część z nich

pełni służbę przewoźników, a część istnieje tylko po to, by utrudniać nam życie. Widać przy tym dobrze opracowaną sztuczną inteligencję przeciwnika. Każdy z wrogów posiada odmienną taktykę i jednocześnie ma swoje słabe punkty. Każdy inaczej reaguje na inny rodzaj broni, inaczej ginie. Zestrzelenie przeciwnika poprzedzone musi być podchodzeniem i śledzeniem jego pojazdu. Gdy pojazd stanie się celem akceptowanym przez zainstalowany system autocelowniczy, możemy posłać ku niemu kilka rakiet. Aktywny cel oznaczony jest na systemie HUD za pomocą czerwonego czworokąta, co jednocześnie ułatwia celowanie z broni lekkiej. Umiejętność wal-

ki z wieloma przeciwnikami jest mile widziana – na poszczególnych etapach pojawia się nawet do 200 przeciwników.

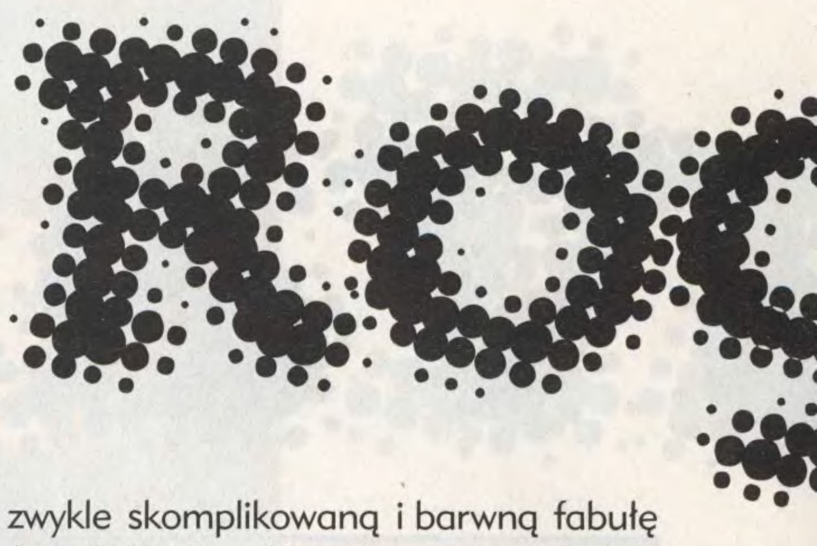
Czy wspomniałem o możliwościach gry w trybie dla dwóch graczy, gdzie jeden zajmuje stanowisko pilota, drugi zaś strzelca pokładowego? Muzyka to najwspanialsze techno wymieszane z industrialnymi dźwiękami, stworzone, tak jak i cała gra, przez Francuzów. A przyznać trzeba, że kolesie znają się na rzeczy i potrafią zaszokować niejednym. Efekty dźwiękowe docierają do nas ze wszystkich stron. Dual Shock i jego analogowe gałeczki przydaje się jak nigdy dotąd. Pad wesoło wibruje w rączkach, co doskonale pozwala wczuć się w grę. INVASION to gra doskonała, gra, której warto poświęcić chwilę, dzień, miesiąc... ■

34-35 neo

PlayStation

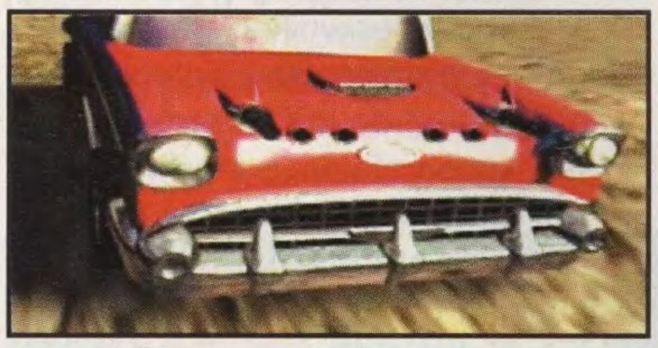
Wydawca: GT INTERACTIVE
Produkcja SINGLETRAC
Termin wydania: Grudzień 1998
Liczba graczy: 1-4
Wykorzystuje: Memory Card, Multi Tap, Dual Shock, Link Cable
Ocena 4/5

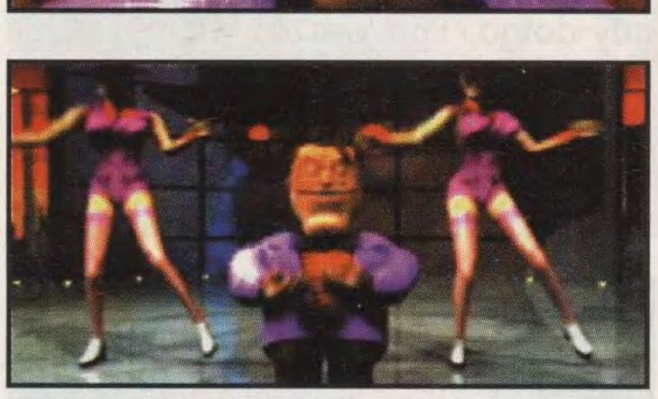
Po Vigilante 8 trudno uwierzyć, że może pojawić się gra od niej lepsza, w której uzbrojone wózki gruchotałyby się wzajemnie w jeszcze bardziej efektowny sposób. A jednak wszyscy wierzą, że dokona tego Twisted Metal 3. Tymczasem zupełnie z zaskoczenia nadjechał Rogue Trip. Pastisz V8?



NOL

Fabuła RT przedstawia się niecekawie, więc szkoda miejsca, by ją tutaj przytaczać. Dla nas ważne jest, że mamy przyszłość i to przyszłość mroczną, a co za tym idzie, totalnie destrukcyjną. Czy czujecie klimat? Powinniście, bowiem już niedługo nasz ukochany świt wyglądać będzie jak poligon,





a czołg na ulicy zostanie jednym z mniej ciekawych elementów codziennego życia. Pozostało 451 dni...

OK, wróćmy jednak do gry. Sprawa jest prosta. Należy bowiem pamiętać o jednym: potrzebujecie pieniędzy. A pieniądze można zarobić wożąc turystów. Zaraz, kogo? Tak, zawsze znajdą się fanatycy, którzy pragną zwiedzić Obszar 51 lub zobaczyć skutki spuszczenia paru wesołych głowic atomowych na Nowy York. Wy tylko czekacie na takowych śmiałków. Oczywiście życie jest brutalne i jak w każdym fachu także i tutaj istnieje coś takiego jak konkurencja. Właśnie o radosnych kontaktach z konkurencją opowiada nam ROGUE TRIP...

Po średnim intrze wita nas menu główne. Możemy sobie tutaj skonfigurować pada, wpisać hasło lub najzwyczajniej w świecie zacząć destrukcyjną zabawę, przy czym wyżywać się przyjdzie nam samotnie lub w towarzystwie nawet do czterech kumpli. Jeśli zamierzamy zabijać czas samotnie, możemy stoczyć sobie „pojedynczą rundkę taksiarską", sprawdzić się przeciwko czterem oponentom działającym razem lub wniknąć w niezwykle skomplikowaną i barwną fabułę (zupełnie jak w filmach wenezuelskich;). Oczywiście owa „fabuła" to zaliczanie po kolei wszystkich lokacji, czyli eliminacja konkurencji na danej arenie. Wierzcie mi, jest ich nawet sporo, bowiem mamy do wyboru 12 podstawowych leveli i 3 ukryte (tyle na razie znalazłem).

Areny zostały zaprojektowane całkiem przyzwoicie, ale bez większej dbałości o szczegóły. Nacisk położono tu raczej na wielkość „placu boju". Oczywiście nie mamy do czynienia z całkowicie pustym, otwartym terenem. Oj, nie! Autorzy bardzo przemyślnie stworzyli każdy z leveli. Znajdziemy więc miejsca, gdzie możemy spokojnie przeczekać wzmożoną aktywność lub zaczaić się na nic nie przypuszczającego przeciwnika. Warto nadmienić, iż poprawny projekt plansz daje do myślenia dopiero podczas rozgrywek multiplayerowych. Wtedy doceniamy pracę włożoną w robienie aren. Po prostu są one doskonale skonstruowane, wszelkie power–upy zostały rozłożone z głową, podobnie jak różnorakie skocznie lub przejazdy. Także ukształtowanie terenu nie pozostawia wiele do życzenia. W kwestii muzyki

TUS 3D

mogę powiedzieć, że prezentuje ona bardzo nierówny poziom. Niektóre kawałki są czaderskie i na długo pozostają w pamięci, inne zaś to kompletne nieporozumienie. Tak to już bywa...

Pamiętajcie jednak: dobra grafika i muzyka to nie wszystko! Liczy się przecież miód, a ROGUE TRIP oferuje nam całkiem solidną wyżywę. Podczas pogoni za spragnionymi przygód turystami jesteśmy bowiem zmuszeni do ostudzania zapędów konkurencji, robiąc to przy użyciu leżącej tu i ówdzie broni. Każde autko posiada też swojego specjala oraz różni się od wrażych pojazdów nie tylko wyglądem, lecz także maksymalną prędkością, odpornością na towar wroga oraz kilkoma innymi czynnikami. Jeżeli już o bryczkach mowa, to kłamałbym mówiąc, iż nie zostały wykonane ciekawie. Autorzy obdarowali nas takimi dziwactwami, jak na przykład wóz z wielką parówą na dachu lub karetka a'la Ghostbusters. Możemy latać nawet NOL-em (czyli UFO), ale to pomysł zerżnięty z VIGILANTE 8.

Trzeba też napisać parę słów o środkach destrukcji dostępnych w grze. Tak więc oprócz standardowo „zamontowanego" specjala i karabinu, możemy znaleźć całkiem spory arsenał, w skład którego wchodzą takie zabawki jak: rakiety Stinger, meteoryty (yeah!) oraz najbardziej kozacka broń w grze, czyli zdalnie sterowana rakieta! Wierzcie mi, emocje związane z ucieczką przed tą zabawką dają znać o sobie...

RT jest dużo szybsze niż VIGILANTE 8. Totalny chaos i radośnie świstające rakiety to charakterystyczne cechy tej gierki. O ile tryb single player po prostu jest i można w niego co nieco pociupać, to kwintesencją ROGUE TRIP zawsze będzie zabawa w towarzystwie. Po prostu tylko wtedy czujemy wkład autorów w tę produkcję. Nawet nie chcę myśleć, co by się działo podczas sesji w czwórkę...

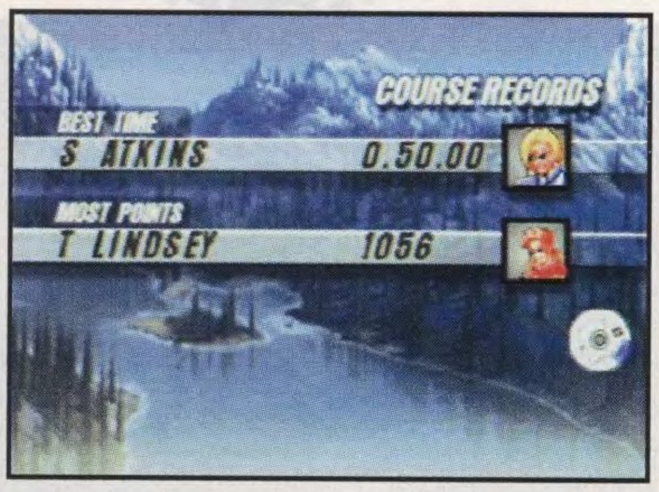
I tutaj docieramy do sedna sprawy. Otóż, gdy porównujemy VIGILANTE 8 do ROGUE TRIP, wnioski same przychodzą nam do głowy. Samotnikowi zdecydowanie bardziej spodoba się V8, ze względu na fajniejszy klimat podczas zabawy single player. Z kolei RT wygrywa trybem dla wielu agresorów, gdyż jest po prostu duuużo szybsze (lubicie szybkie gry, nieprawdaż?) i cokolwiek by nie mówić, przyjemniejsze. Szkoda jednak, że autorzy nie wysili się podczas projektowania zadań dla ludzi, którzy samotnie spędzają czas przed TV. Praktycznie bezcelowe wożenie turystów jest bowiem nużące, przydałyby się jakieś dodatkowe cele naszej krucjaty...

P. S. Wieloosobowe mecze możemy rozgrywać za pomocą Link–kabla lub na split screenie. Możliwa jest zabawa w czwórkę na jednym ekranie za pomocą Multi–Tapa... ■

PlayStation

Wydawca:
989 SPORTS
Produkcja
IDOL MINDS
Termin wydania:
Listopad 1998
Liczba graczy:
1-2
Wykorzystuje:
Memory Card, analog, Dual Shock
Ocena

4+
/5



cool

Gdy w poniedziałek rano pojawiłem się w redakcji, wszyscy pytali się, co mi jest... Blady, anemiczny, powłóczący nogami, z bardzo podkrążonymi oczami. Dlaczego? - ha, czytajcie...

dr BATON

Nie da się zaprzeczyć, iż od zawsze byłem fanem snowboardu. Jakiś czas temu na PSX–a pojawiła się gra Cool Boarders. Zarówno mi, jak i wielu innym spodobały się szaleństwa na śnieżnej desce. Po pewnym czasie światło dzienne ujrzał sequel – jednym podobał się mniej, innym bardziej. Tymczasem zbliża się Gwiazdka, a co za tym idzie – zima. Zima ma to do siebie, że jest śnieg. A jak jest śnieg, to najwyższy czas założyć sportowe ciuchy, wyciągnąć dechę i w drogę!

Grę rozpoczyna świetne intro z niesamowitą gitarową wejściówką a'la Offspring. Możemy przez chwilę poobserwować mistrzów śnieżnej deski podczas

ich codziennych, zimowych zmagań. Trzeba powiedzieć, że intro pozytywnie nastawia do giercowania.

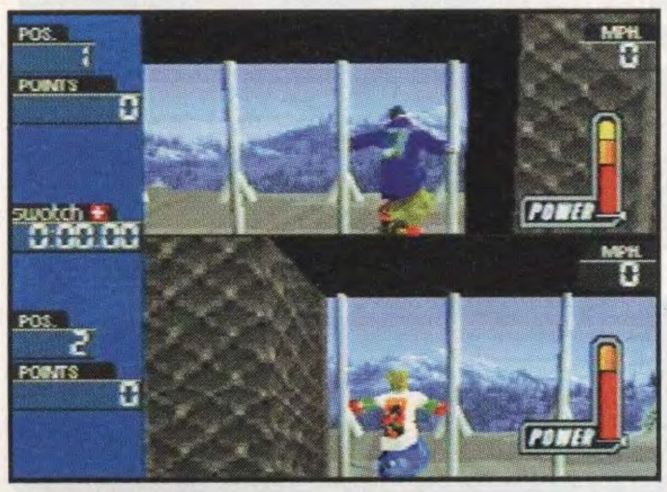
Zaraz potem przychodzi czas na dokonanie wyboru, czy mamy ochotę ścigać się z kumplem, czy też w pojedynkę. Następnie kolej na menu główne. Tutaj mamy możliwość poszaleć w trybie Single Event na jednej z 6 gór (na początku dostępne są tylko trzy) w jednej z 6 konkurencji, zapewne znanych wszystkim fanatykom Snowboardu. Są to: Down Hill – standardowy zjazd po wzgórzu; Boarder X – slalom z dodatkowym podliczaniem punktów za tricki; Slalom – chyba nie muszę wyjaśniać; Half Pipe – doskonale znane wszystkim fanom tego sportu; Big Air – jedna skocznia i lot, w czasie którego wykonujemy tricki; oraz Slope Style – tor z przeszkodami, które można wykorzystywać do robienia tricków. Jakby tego było mało, mamy opcję Practice, gdzie zanim przystąpimy do prawdziwego starcia, możemy trenować do woli wszystkie techniki. Dochodzi jeszcze oczywiście Tournament – po kolei wszystkie góry we wszystkich konkurencjach na punkty. Przed przystąpieniem do gry mamy również możliwość wyboru jednej z 13 postaci i jednej z 11 desek.

snowboards 3

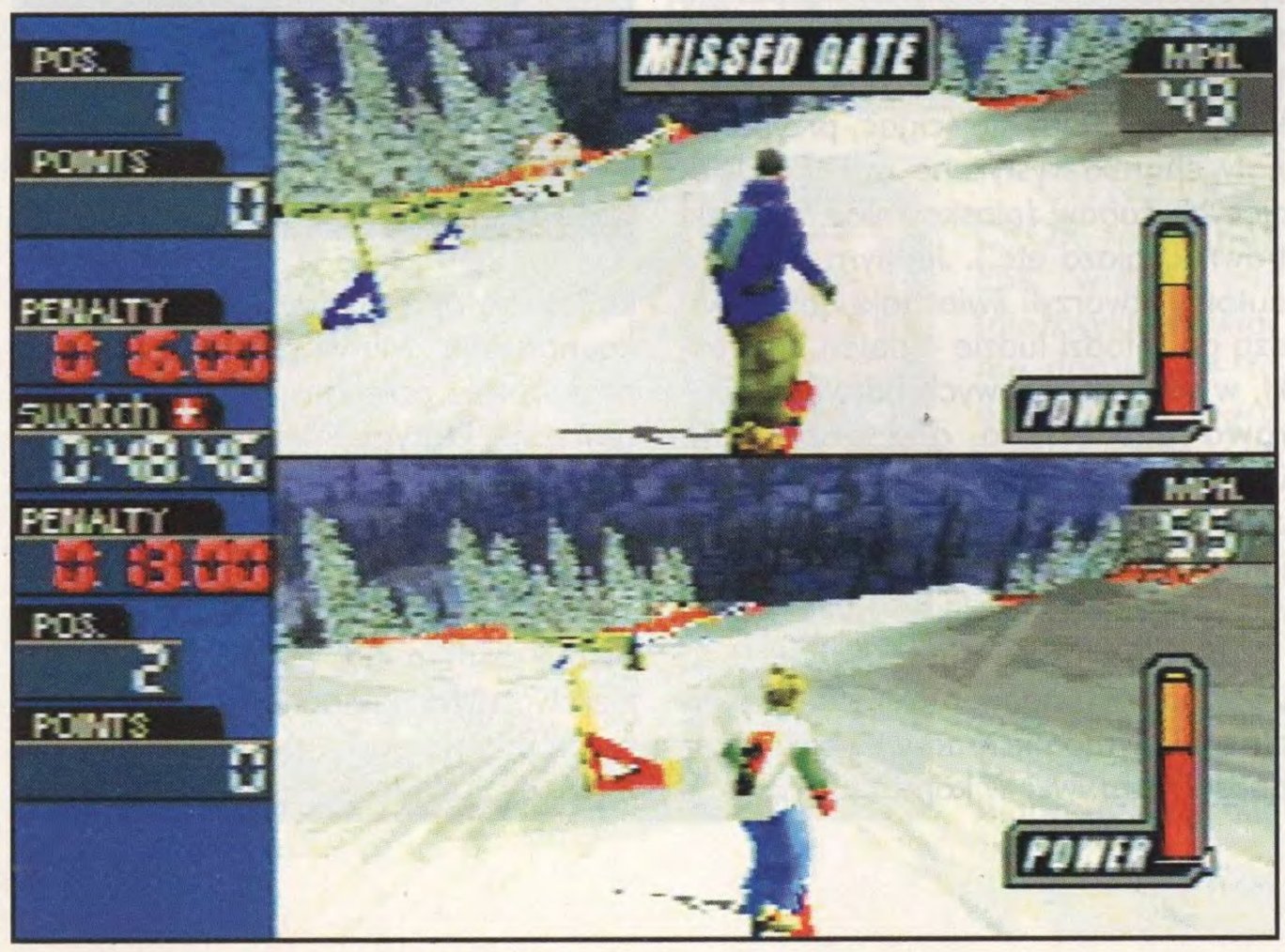
Grafika w grze bardzo mi się podoba, aczkolwiek nijak się ma do dzieła sztuki ze 1080° SNOWBOARDING na N64. Zarówno deski, jak i zawodnicy są wykonani bardzo dokładnie, tekstury praktycznie się nie łamią, spod dechy na boki pryska śnieg, bogactwo detali na torze, przeszkody, reklamy, drzewa, pagórki – wszystko to wygląda naprawdę fajnie. Do tego gra pracuje bardzo szybko i płynnie, przez co bardzo zyskuje na dynamice.

Wszystkie efekty dźwiękowe wykonane są bardzo starannie, jednakże nie ma ich zbyt wiele. Jęki, szum deski i właściwie nic poza tym, no ale jakich innych dźwięków można się spodziewać po jeździe na snowboardzie? Niezwykle do gustu przypadła mi dynamiczna muzyka, będąca czymś z pomiędzy punkiem, rockiem, a hardcore. Począwszy od intra aż po samą grę muzyka jest świetna i idealnie pasuje do klimatu szaleńczej jazdy na śnieżnej desce.

Na koniec zostawiłem sobie to, co jest najważniejsze i liczy się najbardziej, czyli miodność. Muszę powiedzieć, że w „trójkę" grało mi się po prostu znakomicie. Z każdą chwilą, gdy odkrywałem coraz to nowe triki, mój apetyt na granie rósł coraz bardziej. Postacie podczas jazdy zachowują się bardzo naturalnie, triki wyglądają oszałamiająco. Poza tym można się również bić...



Zastanawiam się, co mnie właściwie trzyma tak przy tym sporcie? Niby w kółko to samo, a jednak czuję się wspaniale, mogąc powyginać się w powietrzu i poczuć w żyłach nagły przypływ adrenaliny... Jakiś taki kop wewnętrzny, dzika radość grania. Tak, to gra bardzo miodna. Jedyną wadą, jaką znalazłem, to troszkę kiepsko rozwiązany tryb multiplayer. Kumple, z którymi grałem, narzekali na zbyt małe okienko przypadające na jednego gracza. Wiązało się to oczywiście z ograniczeniem widoczności. Sądzę jednak, że ta operacja miała na celu zachowanie tej samej płynności gry, co w trybie na jednego gracza. Do małego okienka można się jednak przyzwyczaić, a jeśli nie potrafisz, to nie zmienia to faktu, iż gra ma bardzo wiele do zaoferowania pojedynczemu graczowi.



1080° czy CB3? Nie wiem, grałem w obydwie gry i obydwie gry na długo pozostaną w mojej pamięci. Wygląda jednak na to, że CB3 ma znacznie więcej do zaoferowania niż ten pierwszy tytuł. Ale CB3 jest na PSX, a 1080° na N64. CB3 to aktualnie najlepszy symulator snowboardu na PSX. Jeśli BIG AIR SNOBOARDING i X PRO BOARDERS nie wniosą jakiegoś powiewu świeżości, będzie im się naprawdę bardzo ciężko utrzymać się na rynku. ■

PlayStation

Wydawca: GREMLIN
Produkcja GREMLIN
Termin wydania: Listopad 1998
Liczba graczy: 1-2
Wykorzystuje: analog, Dual Shock, Memory Card
Ocena

4/5

BUGGY

Lata dzieciństwa to najlepszy okres w życiu człowieka. Miło jest więc powrócić wspomnieniami do owych dni...

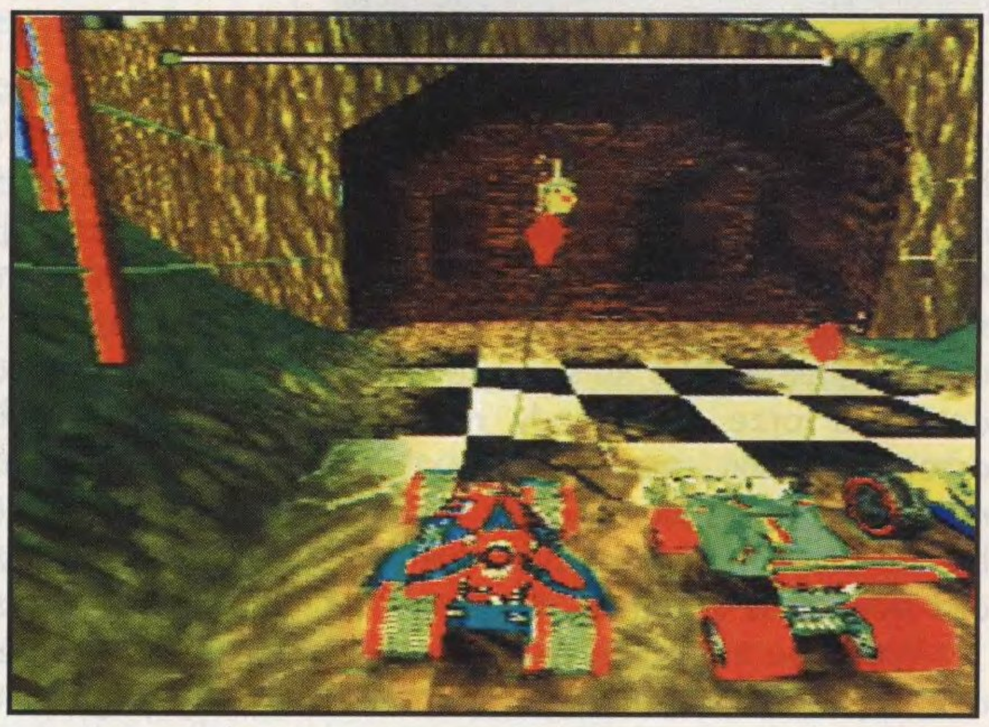
TEG

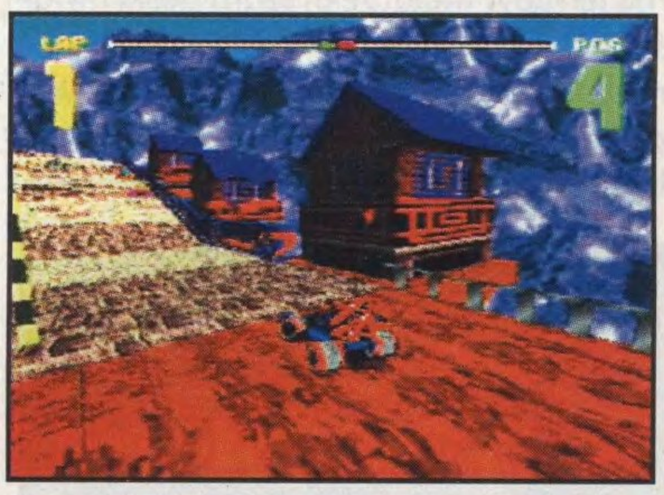
Chłopięca natura wywołuje marzenia o posiadaniu własnego samochodu. A skoro nie może to być prawdziwy samochód, w zamian zadowala się zdalnie sterowaną maszyną. Wyścigi wozów sterowanych radiem to jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Podobnego zdania jest firma Gremlin, dzięki której gra BUGGY ujrzała światło dzienne.

BUGGY, na pierwszy rzut oka, to standardowa gra wyścigowa. Gracz wybiera odpowiadający mu model samochodu (spośród 16 dostępnych) i staje do wyścigu obejmującego 15 tras. Jednak po bliższym przyjrzeniu okazuje się, że autorzy wzbogacili zabawę o kilka nowatorskich pomysłów.

Na pierwszy plan wysuwa się tutaj fakt, iż w grze kierujemy zabawkowymi samochodzikami zdalnie sterowanymi, a nie – jak w większości wyścigówek – prawdziwymi wozami.

Dzięki temu zabiegowi gra w naturalny sposób pozbyła się wszelkich reguł rządzących naszym światem. Tu nikogo nie ma prawa dziwić, że samochody pędzą z zawrotnymi prędkościami, że są niezniszczalne czy że w określonych przypadkach potrafią nawet latać! Taki jest świat dziecka. Jedynym warunkiem ograniczającym jest tu niesamowita wyobraźnia, co bezpośrednio wiąże się z drugim ciekawym rozwiązaniem, a mianowicie zastosowaniem systemu power–upów. Opiera się on na tym, iż gracz musi zaliczać w odpowiedniej kolejności różnokolorowe bramki rozmieszczone w pewnych odległościach na trasie. Gdy uda mu się odtworzyć odpowiednią kombinację, zostaje w pewien sposób nagrodzony (turbo, latanie itp.). System ten wprowadza do gry pewien element taktyczny, gdyż czasami, zamiast przeć z uporem maniaka do przodu, opłaca się nieco cofnąć, aby zaliczyć bramkę i skorzystać z power–upa.





Pod względem grafiki BUGGY wypada znakomicie. Przy jej tworzeniu wykorzystano pełnię możliwości układów graficznych PlayStation. Gra pracuje w podwyższonej rozdzielczości, emanuje bogactwem kolorów, a wszystkich efektów specjalnych wprost nie sposób jest zliczyć. Programiści włożyli także sporo pracy w to, aby trasy, na których możemy się ścigać, przypominały charakterystyczne miejsca dziecięcych zabaw (piaskownica, pobliski trawnik, plaża etc.). Jednym słowem, autorzy stworzyli świat taki, jakim widzą go młodzi ludzie – pełen beztroski, w samych różowych barwach. Oprawa dźwiękowa gry doskonale uzupełnia ten obraz. Charakterystyczne odgłosy otoczenia oraz pomrukujący warkot silniczków są dla starszych niczym prawdziwy eliksir młodości.

BUGGY, dzięki nowemu podejściu do tematu wyścigów, ma szansę zaskarbić sobie sympatię graczy. Wysoka miodność rozgrywki w kombinacji z iście królewską oprawą pozwalają mieć taką nadzieję. Mimo prostoty zabawy, przewrotnie polecam tę grę starszym graczom, którym z pewnością przydadzą się chwile wspomnień.

P.S. Dodatkowego plusa gra otrzymała za możliwość kierowania analogowym padem, przy którego wykorzystaniu czułem się, jakbym naprawdę kierował tymi samochodzikami za pomocą radia. ■

constructor

„Budujemy nowy dom, jeszcze jeden nowy dom, Warsz... konsolo!!"

TEG

Gry strategiczne na konsole wciąż są niezwykle rzadko spotykanym zjawiskiem. Wkrótce jednak może to ulec zmianie. Produkty spod tego znaku coraz odważniej domagają się należnego im miejsca. Producenci są pełni optymizmu i właśnie dlatego powstają gry pokroju CONSTRUCTORA.

Gracz wciela się w postać właściciela prężnie działającej firmy budowlanej. Jego podstawowym celem, jak to w życiu bywa, jest zgromadzenie jak największej kasy. Budowa nowego miasta wydaje się być idealnym źródłem dochodów. Problem w tym, że firma gracza nie jest jedyną zainteresowaną projektem. Do przetargu zgłosiło się kilka konkurencyjnych firm. Wygra ten, kto wykaże się najlepszą organizacją pracy.

Gra na pierwszy rzut oka przypomina inny wielki tytuł „budowlany", a mianowicie SIM CITY. Podobnie jak tam, gracz musi zadbać o to, żeby miasto poprawnie się rozwijało. Oznacza to, że równie ważne jest stawianie nowych domów mieszkalnych, jak i szpitali czy komisariatów policji. Istotnym elementem jest tutaj typ potencjalnego mieszkańca, jakiego gracz chce widzieć w swojej „osadzie". Każdy z dziesięciu ich rodzajów ma inne wymagania i rodzi inne oczekiwania co do swojego przyszłego miejsca zamieszkania. Jedni chcą czuć się bezpieczniej (więcej komisariatów), drudzy chcą mieć dobrą pracę (więcej fabryk), a jeszcze inni potrzebują odpoczynku (niezbędny park miejski). Ogólnie, liczba budynków spokojnie przekracza setkę, co pozostawia graczowi duże pole do popisu podczas budowania „miasta aniołów".

CONSTRUCTOR to jednak coś więcej niż (nie)zwykłe stawianie domków – to bezpardonowa walka o każdego mieszkańca. Znów okazuje się, że hasło „zdrowej rywalizacji" jest pojęciem czysto abstrakcyjnym. W pogoni za pieniądzem wszystkie środki są dozwolone. Gracz może rozprawić się z konkurencją na wiele różnych sposobów. Najprostszym, lecz zarazem najgorszym (mogą być duże straty) rozwiązaniem jest wysłanie własnej, odpowiednio uzbrojonej ekipy remontowej na teren przeciwnika w celu „przebudowania" kilku lokali. Innymi, bardziej pośrednimi sposobami są: sprowadzenie w sąsiedztwo odpowiedniej klasy społecznej, dla której zadyma jest podstawową formą rozrywki, napuszczenie złodziei na dzielnicę przeciwnika, a nawet wynajęcie mafii włoskiej.

Trzeba jednocześnie pamiętać, że nie ma akcji bez reakcji...

Strona wizualna gry przedstawia się całkiem dobrze. Ładne, kolorowe krajobrazy, śmieszne postacie robotników oraz piękne sekwencje animowane sprawiają, że gra się bardzo przyjemnie. Także rzut izometryczny na teren działań doskonale sprawdza się w akcji. Oprawa dźwiękowa natomiast to zlepek charakterystycznych dla kreskówek odgłosów, przez co idealnie pasuje do klimatu gry.

Jaka jest więc ostateczna ocena? Dobra – nic dodać, nic ująć. CONSTRUCTOR to wprawdzie gra zrobiona poprawnie, lecz brak jest jej tego czegoś, co mogło by przekonać do niej zatwardziałych „tekkenowców". ■

PlayStation

Wydawca: ACCLAIM
Produkcja: SYSTEM 3
Termin wydania: Listopad 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: PSX Mouse, Memory Card
Ocena

3/5

40-45 neo

Wybuchający gejzerami ognia ekran, zapierająca dech w piersiach, dynamiczna akcja, niepowtarzalny klimat i jatka w „parku jurajskim". Oto TUROK 2 - najlepszy FPP, jaki do tej pory ukazał się na czarną skrzyneczkę N64. A może nawet najlepszy FPP na konsolach w ogóle.

GAMBEAT

TUROK był pierwszym FPP na konsolę, pierwszym tak dobrym FPP – przykuwającym do ekranu telewizora na długie wieczory. Gdy wyszła jego konwersja na PC, rozpętała się wojna pomiędzy pececiarzami a nintendziarzami o to, czyja konwersja jest lepsza. Cokolwiek by nie mówić, TUROK był na konsoli pierwszy i żaden QUAKE nie odbierze mu jego ugruntowanej pozycji. A teraz Turok znów zawitał na nasze ekrany. Jakie to zadanie tym razem stoi przed wojowniczym Indianinem?

Po pokonaniu w pierwszej części Campaignera – szaleńca pragnącego rządzić zaginionym światem, Turokowi udało się zniszczyć piekielną machinę służącą do manipulacji czasem – Chronosceptor. Na nieszczęście Turoka, a ku naszej radości, wybuch przebudził szaleńca o imieniu Primagen. Primagen w stanie śpiączki przebywał w komorze hibernacyjnej statku kosmicznego, który rozbił się na wyspie dziesiątki tysięcy lat temu. Już sama historia zapowiada ostrą jazdę – i tak jest w rzeczywistości.

Jako waleczny Indianin szczepu Kiowa przez 6 obszernych poziomów walczysz z bestiami uwolnionymi przez Primagena. Wśród 30 przeciwników, jakich spotykamy na swojej drodze, przeważają olbrzymie, pokryte kolorowymi łuskami mutacje dinozaurów i jaszczurek. Rzucające granatami, miotające kulami energii, strzelające z broni, walczące wręcz, gryzące i szarpiące – stają na naszej drodze, próbując przeszkodzić w dotarciu do celu naszej życiowej misji. Przeciwnicy zachowują się jak prawdziwe drapieżniki – dopóki nas nie zauważą, nie atakują. Jeśli nie będziemy wykonywać gwałtownych ruchów (może brzmi to trochę mało oryginalnie), nie zostaniemy zauważeni. Pomaga to czasem podkradać się do przeciwników i wykańczać ich po cichu.

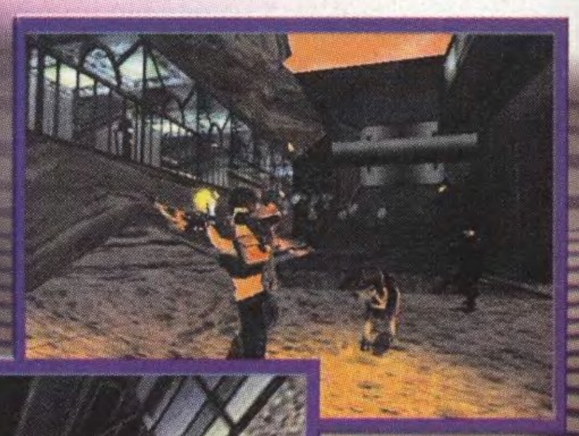
Kolejną nowinką jest ustalenie słabych miejsc wroga – jeśli trafimy w nie np. pistoletem Magnum, przeciwnik pada martwy. Spod zabitego ciała wypływa krew, znikając po chwili razem z martwym korpusem wroga (szkoda, nie ma to jak trofeum w postaci wielkich kup ubitego ścierwa). Podobnie jak i w pierwszej części, kolor krwi możemy zmienić na niedrażniący spojówek – zielony. Bardzo dokładnie odwzorowano fizykę środowiska i zachowanie się przedmiotów. Technologia Soft–Skin umożliwiła stworzenie realistycznie wyglądających modeli postaci, które w odróżnieniu od bohaterów innych FPP składają się tylko z jednego obiektu (mesha) i posiadają dynamicznie zmieniające się, w zależności od przyjętej postawy, mapowanie ciała – co daje, podobnie jak w PeCetowej grze TRESPASSER wrażenie realistycznego odwzorowania powierzchni ciała i mięśni. Granaty odbijają się od ścian pod właściwym kątem, pociski odpowiednio rykoszetują. Olbrzymie poziomy, które stają się arenami naszej walki, zbudowane są z sektorów, pomiędzy którymi przemieszczamy się za pomocą porozrzucanych tu i ówdzie ukrytych teleportów. Teleporty zwykle są dobrze strzeżone przez przeciwnika, dostęp do nich jest możliwy po uruchomieniu kilku dźwigni we właściwej sekwencji. System teleportów skonstruowany jest tak, by prowadzić nas za rączkę od początku etapu do jego finału. Większość przełączników wymaga wysadzenia ściany, czy to za pomocą broni, czy po zdetonowaniu eksplodujących beczek. Miejsca te są dobrze widoczne w grze – nasycenie kolorem zwykle odbiega od faktury reszty ściany. Niektóre z dźwigni wymagają baterii lub zwykłych kluczy.

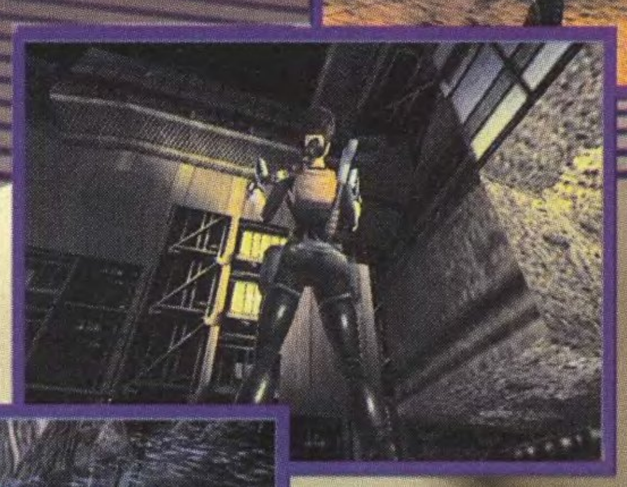
Misje zleca nam strażniczka Ziemi, nieco przypominająca śpiewaczkę Divę z filmu „Piąty Element". Cała gra obejmuje wirtualny teren o powierzchni ponad 30 mil kwadratowych (według zapewnień producenta), co daje się odczuć. Obszar

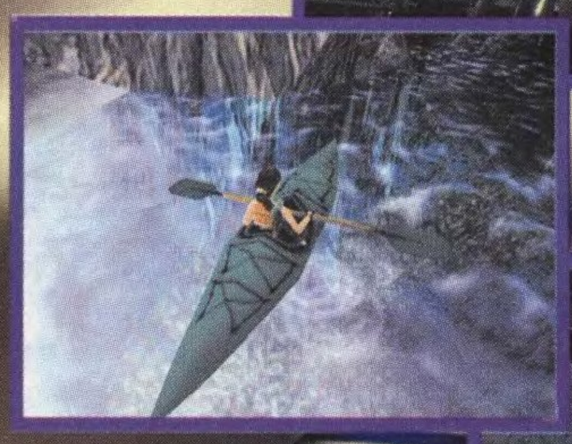
NEO

TOMB RAIDER III™

ADVENTURES OF LARA CROFT





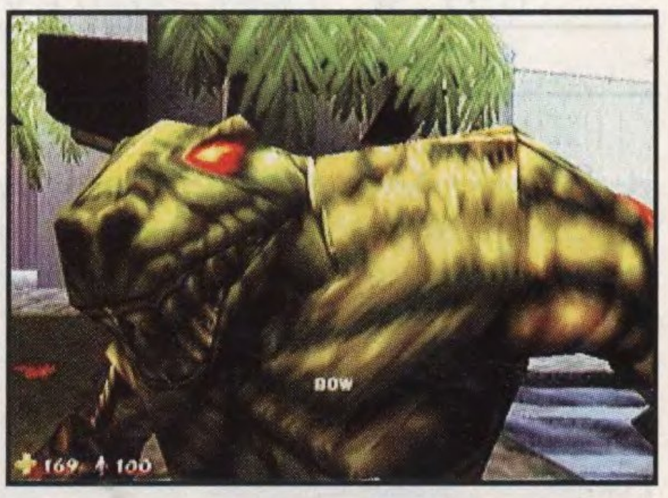


© 1998 EIDOS

© 1998 Acclaim

Turok 2

Seeds of Evil



NINTENDO64

Wydawca: ACCLAIM
Produkcja: IGUANA STUDIOS
Termin wydania: Grudzień 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: Rumble Pak, Ram Pack
Ocena

7/5

gry podzielony jest na różnorodne poziomy, takie jak Lair of the Blind, Ones, the Death Marshes, Port of Adia. Bogate, pełne życia plenery – lasu, jaskiń, starożytnego miasta, opuszczonego portu...

Panowie z Iguany zaszaleli. Widać że rok udoskonaleń engine'u nie poszedł na marne. Mamy więc zaawansowane cieniowanie i liczone w czasie rzeczywistym dynamiczne oświetlenie, efekty atmosferyczne, takie jak mgła, proceduralne teksturowanie powierzchni, dające efekt trójwymiarowości wody i głębi ognia. Podwodny świat wydaje się teraz żyć, pozostawiając z tyłu wszelką konkurencję. Poprawiona została też geometria poziomów, co owocuje ładniejszym i dokładniejszym wykonaniem budowli i ich wnętrz.

W podróży ku przeznaczeniu pomagają nam 24 wspaniale wykonane bronie. Najbardziej przydatne i charakterystyczne elementy wyposażenia to Warblade – nóż a'la Predator, Firestorm Cannon – plujący gejzerem niebieskiej energii, Grenade Launcher – typowy dla FPP miotacz „ananasów", Scorpion Missile – skuteczna rakietnica. Pistolet sygnałowy umożliwia wystrzeliwanie flar oświetlających nam drogę w ciemnych tunelach. Co ciekawe, nie każda z broni działa w ten sam sposób na każdego przeciwnika. Dobrze widoczny celownik pozwala rozwiązywać dylematy egzystencjonalne wroga z dużej odległości.

Czterech graczy może wspólnie rozkoszować się trybem Deathmatch – co czasem powoduje pojawianie się przeskoków na ekranie. W czasie gry wszystko jednak działa idealnie płynnie, przebijając tym samym iP 200 z zainstalowanym akceleratorem Voodoo. Nawet pojawienie się na ekranie dużej ilości przeciwników nie powoduje przełączenia się w tryb Slide Show. Lada dzień na rynku pojawi się RAM Pack z firmy Data Flesh i chwilę później kolejny, wyprodukowany już przez Nintendo. Umożliwi on między innymi odpalenie TUROKA 2 w trybie Hi–Res, który ma powalić na kolana. Zaimplementowana obsługa Rumble Packa dostarcza niesamowitych wrażeń podczas gry. Czujemy każdą nierówność terenu, każdą wystrzeloną strzałę, każdy uderzający w nas pocisk. Uczucie jest wspaniałe. Niestety, w grze muzyka nie pieści naszych uszu, mamy za to wspaniale dopracowane dźwięki otoczenia, w którym aktualnie przebywamy. Wszelkie efekty dźwiękowe, takie jak wystrzały z broni, postękiwania głównego bohatera i ryki dinozaurów brzmią realistycznie i nie są tak przytłumione jak w „jedynce". Co więc nam pozostaje?

Grać, grać, grać! Tak jak „jedynka" nie potrafiła przykuć mnie na dłużej niż parę godzin dziennie, tak przy „dwójce" spędziłem niemal cały dzień i całą noc, z przerwami na czynności fizjologiczne. Potęga tej gry nie tkwi jedynie w szczegółach, które na początku porażają wszystkie zmysły. Potęgą TUROKA 2 jest klimat, który rodzi się w efekcie przeciwstawienia sobie nowoczesnej broni i pierwotnej siły przedpotopowych bestii. Technologia kontra kły i pazury. Instynkt Indianina przeciw instynktowi drapieżcy. Bezpardonowa walka człowieka z wypaczoną naturą, znana z filmu „Predator".

TUROK 2 to niewątpliwie najlepsza gra FPP na N64 i najlepsze w tej chwili konsolowe FPP. Gra, dla której – po raz kolejny – warto jest kupić konsolę. ■

F-ZERO X

NINTENDO64

Wydawca: NINTENDO
Produkcja NINTENDO
Termin wydania: Listopad 1998
Liczba graczy: 1-4
Wykorzystuje: -
Ocena

5/5

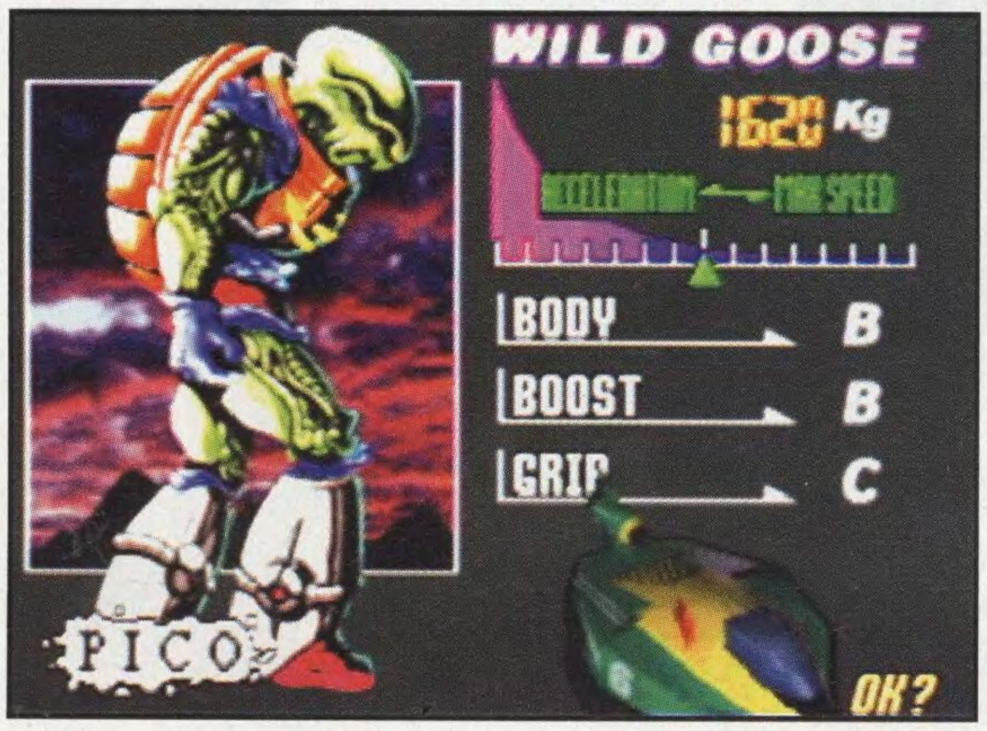
Można by pomyśleć, że do czasu ukazania się Wipeout64 na Nintendo 64 nie pojawią się żądane futurystyczne wyścigi, a tu proszę, jaka miła niespodzianka...

KONSOLITE

F–ZERO X to remake znanego tytułu z SuperNintendo, który swego czasu stanowił jedną z lepszych pozycji na tę dobrze się wówczas zapowiadającą maszynkę. A jak wygląda on teraz, kiedy do dyspozycji oddano mu 64 bity?

Twórcy oddali w nasze drżące z niecierpliwości ręce 6 cudownych maszyn, z których każda może poszczycić się swoimi własnymi osiągami. Przed każdym wyścigiem można ponadto podłubać w maszynerii i co nieco pozmieniać standardowe ustawienia, dostosowując je do własnych potrzeb. Co prawda „tuning" w rozumieniu twórców F–ZERO X oznacza tylko zwiększenie lub zmniejszenie prędkości kosztem przyspieszenia, ale to zawsze coś. Standardowo machiny różnią się od siebie zakresem wartości parametrów według schematu „coś za coś" – jedne są szybkie, ale mało zwrotne, inne wolne, ale za to łatwe w prowadzeniu.

Gra oferuje kilka trybów wyścigów. Mamy więc zwyczajowy w każdych racerach tryb Arcade czy tryb Practice dla tych bez prawa jazdy, którzy mogą poćwiczyć na wszystkich dostępnych trasach. Najwięcej radochy daje jednak tryb Death Race, który – jak można słusznie domyślić się z nazwy – polega na tym, aby jak najszybciej pozbyć się wszystkich konkurentów z danej trasy. Wybierając dowolny tryb, mamy możliwość określenia poziomu trudności, który oznacza stopień agresywności zachowania się rywali na torze. Nie ma co tłumaczyć, że po wybraniu poziomu Beginner kilka pierwszych wyścigów ukończymy bez większych problemów na pierwszym miejscu. Natomiast z dwoma następnymi nie pójdzie już nam tak łatwo, gdyż dopiero wtedy przeciwnicy pokazują, na co ich naprawdę stać.



Trasy są bardzo powykręcane, wiją się, urywają w najdziwniejszych miejscach. Na torach w różnych miejscach znajdują się specjalne pola, które – gdy na nie wjedziemy – regenerują utraconą energię osłon naszego bolidu. Co najważniejsze, jest ich naprawdę sporo (od 6 do 15, w zależności od klasy i poziomu trudności).

Zarówno od strony graficznej, jak i muzycznej gra daje nieźle daje do pieca. Grafika została dopracowana, tekstury nie powtarzają się zbyt często, tory są mocno zróżnicowane, a widoczne w tle plenery bardzo dobrze komponują się z resztą. Poza tym ta płynność! Gra pomyka bardzo szybko i nie zwalnia nawet wtedy, gdy ścigamy się we czterech. Muzyka, którą słyszymy w tle, to całkiem chwytliwe kawałki, lekkie techno, idealnie pasujące do klimatu gry, zwiększające i tak dużą jej już dynamikę (zwłaszcza w trybie Death Race daje czadu). Odgłosy są bardzo dobrze dopasowane, wszelkie odgłosy uderzeń czy eksplozji są po prostu świetne. Jednak największe brawa należą się twórcom za głos odliczający czas pozostały do rozpoczęcia wyścigu. Kiedy go słuchamy, napięcie rośnie, a mięśnie dłoni nerwowo zaciskają się na padach, grożąc falstartem.

W oczekiwaniu na WIPEOUT 64 warto chyba przynajmniej zapoznać się z F–ZERO X. W końcu, nie samym WIPEOUTEM żyje człowiek... ■

spacestation silicon valley

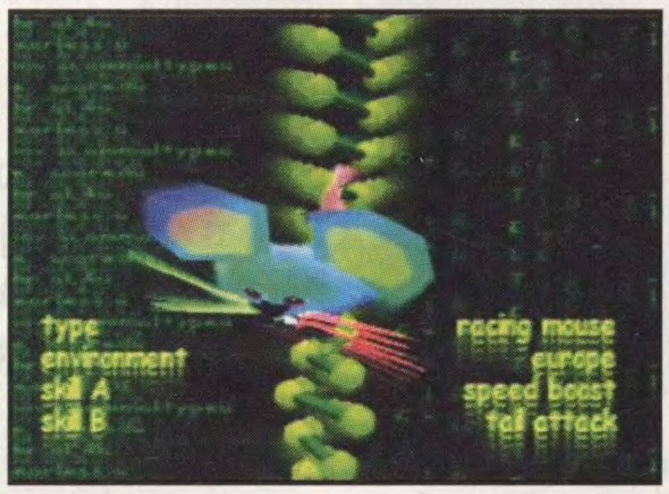
KONSOLITE

Kosmiczna stacja zbliża się. Ziemi grozi niebezpieczeństwo. Jednak nie ma powodów do obaw, już wynajęci zostali bohaterowie do wynajęcia. Wszystko jest w ich wynajętych rękach... Rent a hero:)

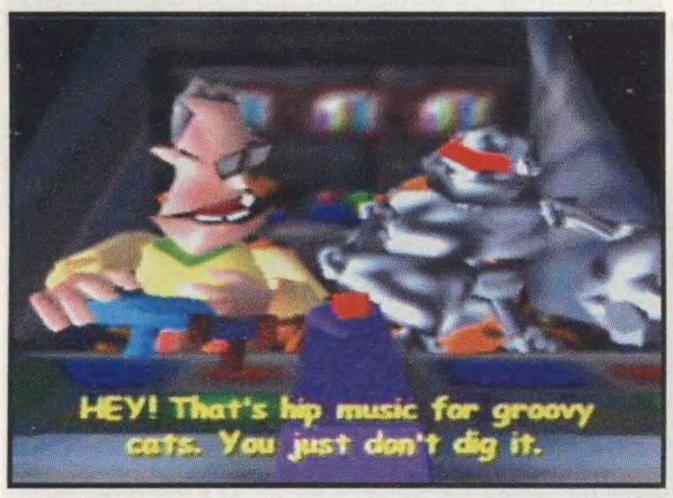
Kiedy dostałem do recenzji... coś tam SILICON coś tam... (no proszę, już nie pamiętam nazwy), myślałem, że będzie to kolejna dobra platformówka zarówno dla młodszych, jak i starszych graczy. No, może nie spodziewałem się drugiego BANJO–KAZOOIE, ale na pewno też nie spodziewałem się tego, co ujrzałem po włożeniu karta. Z każdą minutą grania, mimo najlepszych chęci, traciłem nadzieję, łapczywie pożeraną przez rozczarowanie...

Z intra dowiadujemy się, że kosmiczna stacja, uważana dotychczas za zaginioną, zbliża się właśnie do Ziemi (nie mylić z „Event Horizon":). Dlaczego zaginęła, skąd się nagle pojawiła i po co w stronę Ziemi? Podejrzane! Panika! Pani prezydent wynajmuje więc doborową parę bohaterów, aby sprawdzili, co jest grane. Nasi bohaterowie wyruszają, lecz w wyniku drobnej różnicy zdań (to ja zgarnę nagrodę!) dochodzi do kraksy podczas lądowania. W efekcie jeden z bohaterów rozpada się na kawałki (ops! zapomniałem powiedzieć, że był robotem), ale szczęśliwie zostaje po nim jego główny procesor (zapewne Pentium IX:).

I w tym pechowym momencie do akcji wkraczasz ty, drogi graczu. Pechowym, bo będziesz występował w roli



Gdyby babcia miała wąsy...



w/w procesora. Będziesz musiał ukończyć kilkanaście etapów, które można z kolei podzielić na rozmaite małe zadania, typu: zniszcz maszynę, napraw maszynę, wprowadź owce do zagrody (geez! skąd tu się wzięły owce!?!). W postaci procesora nie wiele będziesz mógł zdziałać, szczęśliwie możesz przejmować kontrolę nad ciałami mechanicznych zwierząt. Tak więc przyjdzie ci przywdziać na siebie syntetyczną skórę psa, ekologiczny kożuch owcy, a nawet wcielić się oryginalną mysz wyścigową. Aby ukończyć dany etap, będziesz musiał wykonać kilka różnych czynności. Większość z nich jest dosyć prosta, ale osoby nie znające języka naszych braci z Wysp Brytyjskich mogą mieć z tym pewne problemy.

Oprawa wizualna gry nie jest, niestety, najwyższych lotów. Plansze nie różnią się zbytnio od siebie i po kilku godzinach gry daje się odczuć monotonię. Wszędzie dominuje zielony kolor! Podobno uspokaja... – grrrr! Strona audio także nie jest najlepsza, kawałek słuchany przez parę bohaterów jest wręcz dobijający, a utwory zapuszczane podczas gry odrobinę irytują. Jedynie odgłosy zostały sensownie dobrane, jednak jest ich zbyt mało.

SSV to przykład na to, że i na Nintendo 64 nie każda gra musi być hitem. Nie wiem dlaczego ta gra została wydana właśnie teraz, skoro niedawno ukazał się przecież znakomity BANJO–KAZOOIE. Może panowie z Take2 byli podobnego zdania, co ci z Konami (patrz: recenzja G.A.S.P.!!)? Jeżeli więc nie grałeś w BANJO–KAZOOIE i zastanawiasz się nad zakupem produktu Take2, czym prędzej porzuć tę myśl i weź BANJO. Natomiast jeżeli masz BANJO, to... jeszcze raz zagraj w BANJO. ■

NINTENDO64

Wydawca: NINTENDO
Produkcja: TAKE2
Termin wydania: Listopad 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: Rumble Pak
Ocena: 2/5

Waialae Country Golf

True Golf Classics

dr BATON

Dawno temu, kiedy jeszcze królowała Amiga, bardzo często pogrywałem w NICK FALDO GOLF, będący jednym z najlepszym (jeżeli nie najlepszym) symulatorem gry w golfa. Teraz na Nintendo 64 wyszedł WCCTGC. Czy jest wystarczająco dobry, by przyciągnąć fanów tego sportu? Odpowiedź brzmi: tak.

Gra oferuje nam kilka ciekawych trybów rozgrywki, niezłą grafikę i dużą dozę realizmu. Owych trybów jest aż cztery, pierwszy z nich pozwala nam na wzięcie udziału w turnieju, gdzie musimy wykazać się jak najmniejszą liczbą uderzeń i punktów karnych, drugi to natomiast rywalizacja o to, kto pierwszy wbije piłeczkę do dołka, oczywiście jak najmniejszą liczbą uderzeń, trzeci polega na jak najszybszym zaliczeniu dołka, a ostatni – czwarty to gra na punkty. Po za tymi czterema trybami mamy możliwość poćwiczenia w opcji Practice oraz stworzenia własnego zawodnika, jeżeli nie odpowiada nam żaden z dostępnych. Grać można na 18 oryginalnych torach klubu Waialae.

Jak już wspomniałem, ta gra ma całkiem niezłą szatę graficzną. Zawodnicy zostali sfilmowani, a następnie zdigitalizowani, dzięki czemu ich ruchy są takie naturalne, bo też są prawdziwe. Co prawda nie posiadają oni zbyt wielu klatek animacji, ale to akurat nie przeszkadza, gdyż przez większość czasu będziemy obserwować ową białą piłeczkę, która stanowi istotę golfa. Właściwie jedyną czynnością ruchową zawodnika na ekranie jest wzięcie zamachu i uderzenie kijem piłeczki. Wybór kija odbywa się automatycznie.

Tereny golfowe wyglądają dosyć realistycznie, trawa jest soczyście zielona, a niebo niebieskie. Gdzieniegdzie rosną drzewa, a zamiast trawy pojawiają się pola tzw. piaskownic. Oprawa dźwiękowa gry, mimo iż niezbyt bogata, nie prezentuje się źle. Muzyczka w menu pasuje do klimatu, a wszelkie odgłosy ptaków, publiczności czy też uderzeń kijem są bardzo dobre.

Jeżeli chodzi o realizm rozgrywki, to trzeba przyznać, że jest on na wysokim poziomie. Piłeczka leci takim torem, jakim powinna i nie ma skłonności do nielogicznego skręcania, jak to ma miejsce w innych tytułach golfowych. Warunki atmosferyczne zostały oddane bardzo wiernie. Najlepszym przykładem jest wiatr, którego siła i kierunek wpływa na tor lotu piłeczki. Z kolei deszcz sprawia, że trawa staje się mokra i przez to trudniej wydobyć z niej piłeczkę.

WAIALAE COUNTRY CLUB TGC to jak na razie jedyny golf na Nintendo 64, na dodatek naprawdę dobry. Mimo iż nie szokuje (jak każdy chyba golf elektroniczny), potrafi przykuć do telewizora na dłuższy czas. Oczywiście pod warunkiem, że lubimy ten sport, bo nie każdy potrafi dostrzec przyjemność w trafianiu piłeczką do dołków. ■

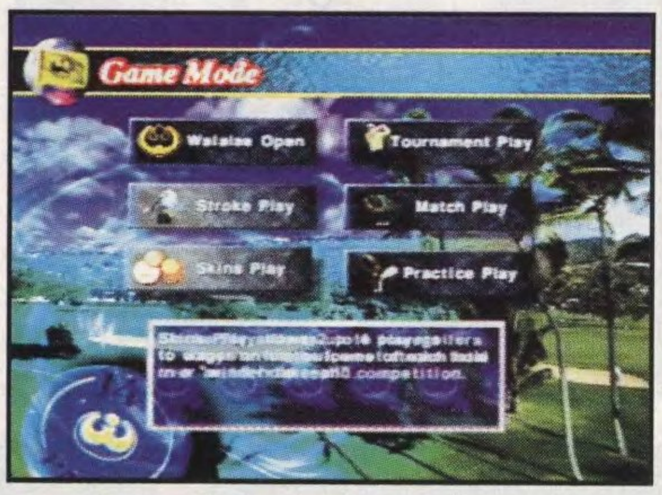
NINTENDO64

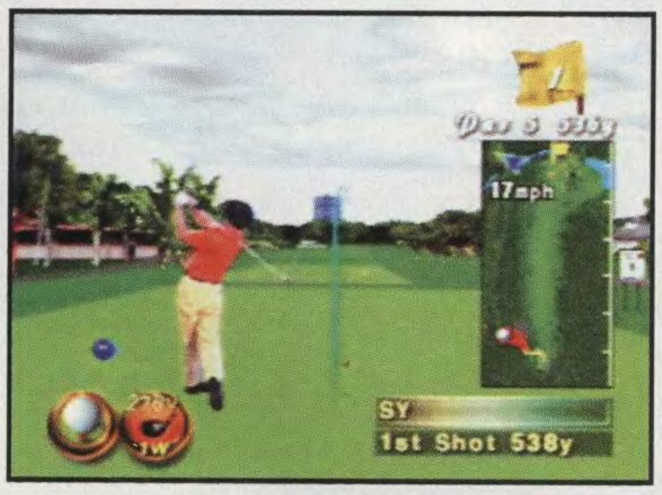
Wydawca: NINTENDO
Produkcja: T&E SOFT
Termin wydania: Październik 1998
Liczba graczy: 1-4
Wykorzystuje: Rumble Pak
Ocena

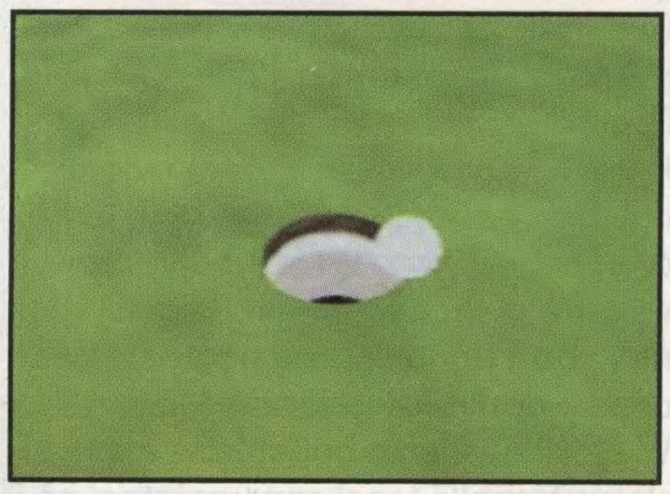
4+

/5

Golf - wyrafinowany sport dla businessmanów. Teraz i ty możesz zaliczać kolejne dołki, nawet jeśli nie jesteś członkiem ekskluzywnego klubu. Wystarczy, że masz konsolę N64 i tę grę.







G.A.S.P.!!

KONSOLITE

Oto kolejna próba stworzenia dobrej bijatyki na N64. Niestety, nieudana...

Naprawdę nie wiem, jaki cel miała firma Konami (kojarząca się raczej z dobrymi grami) wydając ten tytuł. Może była zdania, że posiadacze tej maszynki rzucają się na każdą bijatykę, a może po prostu nie chciało się jej zadbać o dopracowanie tego produktu i wypuściła go na chybcika, na odwal się, i tak mając nadzieję zarobienia trochę grosza...

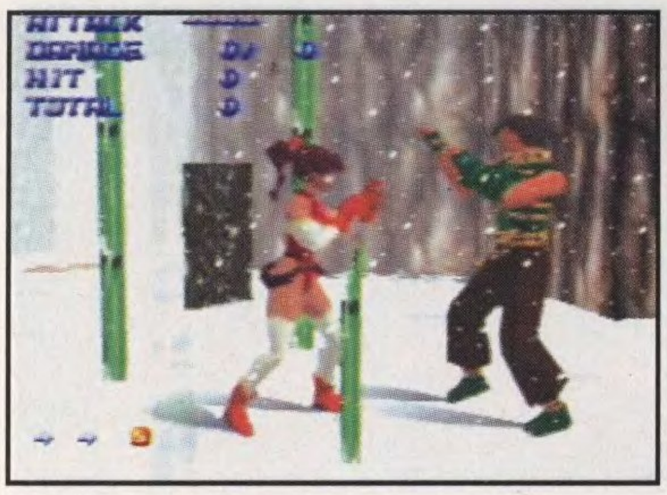
Dlaczego taki chłodny wstęp? A dlaczego nie? W końcu chcecie chyba znać prawdę o grze, którą macie zamiar kupić, nie?

Historia gry jest oklepana jak siwa klacz: ośmiu maniaków bierze udział w turnieju, by udowodnić sobie samym, pozostałym i całemu światu, kto wśród nich jest najlepszy. Do wyboru mamy pięciu facetów i aż trzy całkiem zgrabne panienki. Projekt postaci jest bardzo mangowy, najbardziej jest to zauważalne u panienek (duże płuca i wielkie oczy). Szczęśliwie każdy z wojowników jest inny, każdy z nich ma własny garnitur ciosów, ale co z tego, skoro też każdym z nich da się ukończyć turniej w ten sam sposób.

Walka jest wolna i niezbyt ciekawa, postaci reagują na sterowanie z opóźnieniem, w dodatku są kiepsko animowane. Grafika to przeciętniak, to samo tyczy się oprawy dźwiękowej – muzyczki przygrywające podczas kolejnych walk szybko się zapomina, a odgłosy wydawane przez postacie nie są niczym szczególnym.

Jak na razie wymieniłem same minusy, a czy są jakieś plusy? Są, aż dwa. Pierwszym z nich są niektóre areny, na których przyjdzie nam walczyć. One jako jedyne wyglądają na dopracowane, coś tam można zniszczyć, coś tam wykorzystać w walce z przeciwnikiem. Drugim plusem jest natomiast możliwość stworzenia własnego zawodnika, poczynając od wyglądu, a na ciosach specjalnych kończąc. Jednak te dwie zalety i tak nie ratują gry.

Mimo wszystko G.A.S.P.!! pokazuje, że na Nintendo 64 można stworzyć dobrą bijatykę. Można. Jednak nie wystarczą same dobre chęci, których twórcom gry raczej nie brakowało; trzeba im było włożyć nieco więcej pracy, rozwinąć i dopracować niektóre koncepcje, a być może Nintendo 64 otrzymałoby w końcu porządnego fightera. Ale tak się nie stało. Szkoda. Wyrazy ubolewania... ■



NINTENDO64

Wydawca: KONAMI
Produkcja: KCEO
Termin wydania: Październik 1998
Liczba graczy: 1-2
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak
Ocena

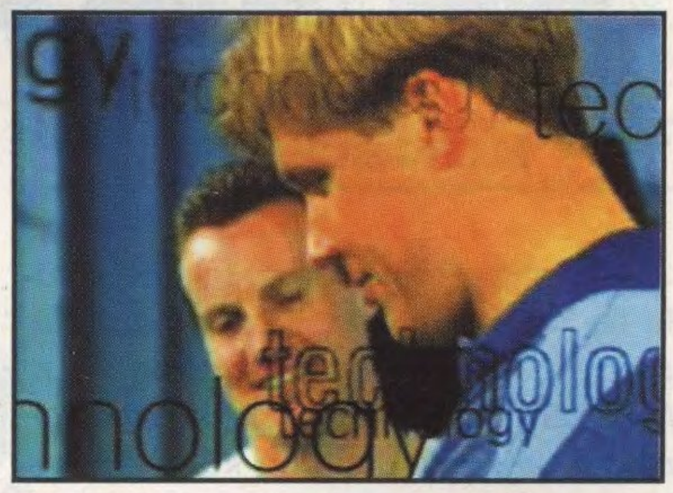
2/5

Actua Tennis

PlayStation

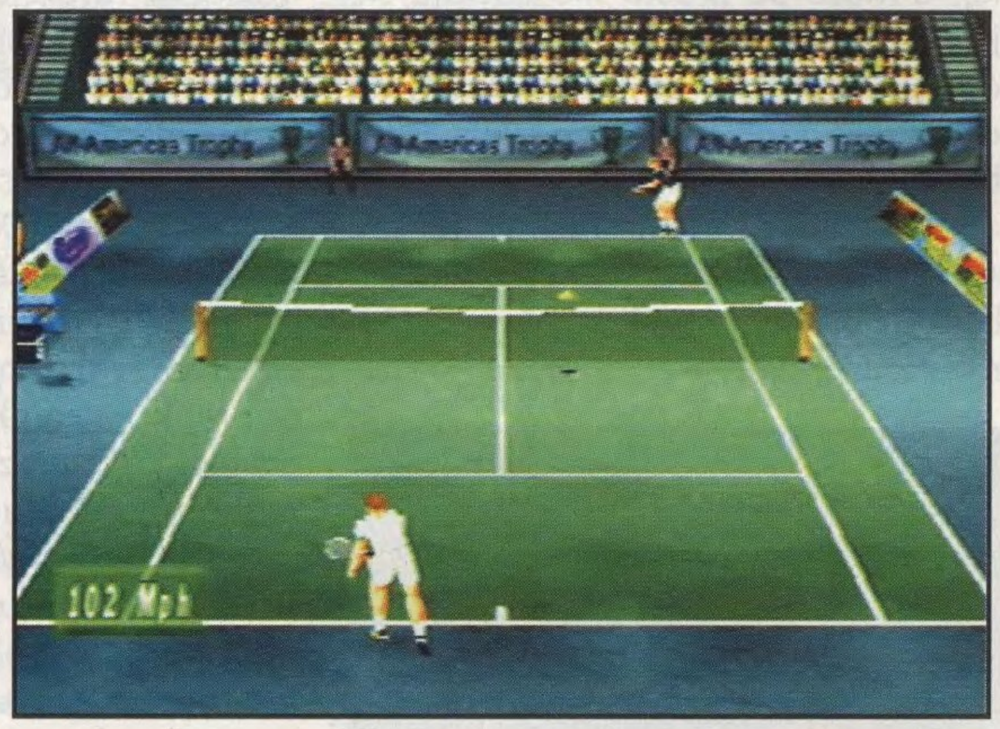
Wydawca: GREMLIN INT.
Produkcja GREMLIN INT.
Termin wydania: Listopad 1998
Liczba graczy: 1-2
Wykorzystuje: -
Ocena 4/5

Firma Gremlin coraz częściej zaczyna inwestować w gry sportowe. Tym razem ich wybór padł na tenis ziemny.



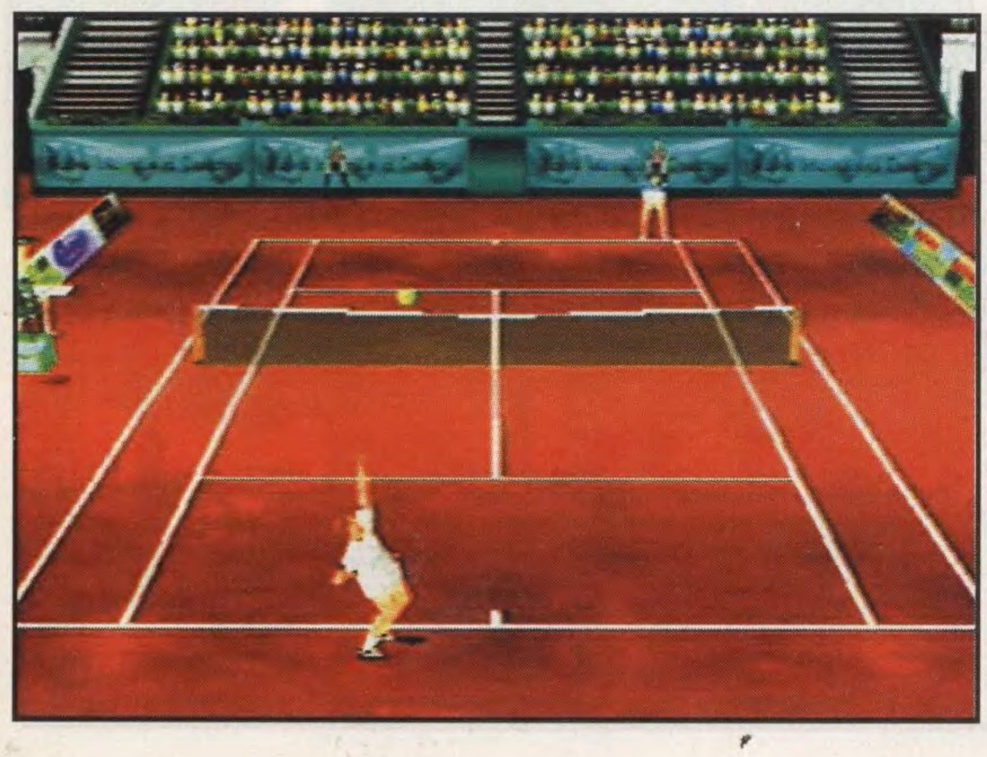
TEG

Jak można było się tego spodziewać po kolejnej grze z serii ACTUA, TENNIS może poszczycić się profesjonalizmem opracowania. Każdy element jest tutaj wierną repliką rzeczywistości. Gracz ma możliwość wzięcia udziału zarówno w meczu sparingowym, jak i wystartowania w kilku najważniejszych imprezach tenisowych. Trzeba w tym miejscu przypomnieć, że wybór odpowiedniego turnieju bezpośrednio wiąże się z wyborem rodzaju nawierzchni, na której przyjdzie grać. Pod tym względem gra wypada znakomicie, oferując pełen zakres nawierzchni charakterystycznych dla tej dyscypliny sportu: trawa, asfalt, kreda, tworzywo sztuczne i inne. Równie ciekawie przedstawia się sprawa wyboru zawodnika. Otóż autorzy przygotowali dwie długie listy (jedna dla kobiet i druga dla mężczyzn) obejmujące największe gwiazdy tenisa ziemnego. Co więcej, każda z postaci wygląda dokładnie tak samo, jak jej prawdziwy wzorzec (ta sama sylwetka, kolor włosów, a nawet ubranie). Dla bardziej ambitnych jest opcja kreatora, dzięki której można samemu sobie stworzyć przyszłą gwiazdę tego sportu (wybierając od narodowości, poprzez płeć i budowę ciała, a na ubiorze skończywszy).



System kierowania postacią to chyba najmocniejsza strona tej gry. Łatwość, z jaką opanowuje się wszystkie zagrania, jest niewyobrażalna. Już po 15 minutach można śmiało powiedzieć, że zna się grę na wylot. I w sumie dobrze, gdyż od razu można się skupić na wygrywaniu (przegrywaniu) meczów. Niestety, z przewagą tego drugiego, bowiem poziom trudności gry jest naprawdę wysoki. Aby wygrać choć jedno spotkanie w trybie Hard, trzeba sporo poćwiczyć.

Realizm rozgrywki to dość złożony problem. Z jednej strony jest znakomicie, lecz z drugiej gra posiada pewne wady. Mówiąc o plusach, należy przede wszystkim wspomnieć, to iż gra ściśle przestrzega zasad tenisa ziemnego. W dalszej kolejności mamy znakomity algorytm odpowiadający za ruch piłki (dobrze zauważalny jest wpływ rodzaju nawierzchni) oraz elementy tworzące specyficzny klimat dla tej dyscypliny sportu (odpowiednio reagująca publiczność, charakterystyczny beznamiętny głos sędziego, a także chłopców podających piłki). Zdecydowanym minusem jest natomiast animacja ruchu postaci. Po pierwsze, zawodnicy są nazbyt toporni, a po drugie czasami nie potrafią trafić rakietą w piłkę i odbijają ją a to stopami, a to częścią ciała, gdzie plecy kończą swą szlachetną nazwę.



Oprawa gry jest na przyzwoitym poziomie. Dobry system kamer ukazujących korty spod różnych kątów, duże postacie zawodników oraz spora liczba detali to zalety strony wizualnej. Jeśli chodzi zaś o oprawę dźwiękową, to znakomite odgłosy dochodzące z kortu (odbicia piłki, jęki zawodników), a także dźwięki towarzyszące (wiwatujące trybuny i ten świetny głos sędziego) wprowadziły mnie w doskonały nastrój.

ACTUA TENNIS jest grą godną polecenia. Począwszy od odpowiedniego klimatu, a skończywszy na oprawie, gra wypada nieźle. Pasjonaci tej dyscypliny sportu nie znajdą lepszego tytułu niż produkt GREMLINA. ■

UNHOLY WAR

GAMBEAT

Dawno, dawno temu... Jedną z lepszych gier w jakie można było pograć w dwie osoby na komputerze Atari był ARCHON. Połączenie szachów z bezpardonową strzelaniną i miodność ponad wszystko gwarantowały przegrzewanie się zasilacza. Na szczęście PSX jest inaczej skonstruowany.

PlayStation

Wydawca: EIDOS
Produkcja CRYSTAL DYNAMICS
Termin wydania: Listopad 1998
Liczba graczy: 1-2
Wykorzystuje: analog
Ocena

5/5

Ostatnio na PSX ukazuje się coraz więcej starych przebojów ubranych w nowe łaszki. Tak było z opisywanymi ostatnio: V2000 i N20. Ta sama metoda obowiązywać będzie przy nadchodzącym CENTIPEDE 3D. Tymczasem tu i teraz zajmiemy się jedną z ciekawszych propozycji Eidosu na nadchodzące wieczory.

UNHOLY WAR, oparta na pomyśle zaczerpniętym z ARCHON, wzbogacona o ciekawe opcje, upiększona trzecim wymiarem i całkiem dobrą grywalnością zwraca na siebie uwagę pośród zalewu wyeksploatowanych pomysłów. Gdy wielki statek kosmiczny rozbił się o dziewiczą planetę zamieszkałą przez pokojowo nastawioną rasę, nikt nie przewidywał wybuchu 500–letniej wojny. Przybyła wysoko rozwinięta rasa Teknos stała się jej inicjatorem, rozpoczynając walkę z Arcanitami.

Do dyspozycji gracza oddano kilkanaście postaci (dla każdej ze stron konfliktu), ponad 15 aren walki i ponad 12 kampanii wojennych. W trybie gry Mayhem możemy powalczyć na dowolnie wybranej arenie przeciwko drużynie przeciwnej. Po zwycięstwie lub przegranej od razu pojawia się kolejna postać z wybranej drużyny, tak że nie ma denerwujących przestojów podczas walki – za co chwała kolesiom z Crystal Dynamics. W trybie Strategy gra przypomina już typowy ARCHON. Na planszy podzielonej w sześciokąty stacjonują dwie drużyny. Turowa rozgrywka ogranicza nas do wykonania trzech ruchów lub wykorzystania specjalnych zdolności, które posiadają co potężniejsi wojownicy. Zanim rozpocznie się typowa walka, można potraktować przeciwnika Nukiem lub naładować energią naszego wojownika. Niektóre z postaci posiadają możliwość klonowania się na naszych oczach, inne leczą.

Zajęcie planszy polega zwykle na wybiciu wszystkich przeciwników w pień, co nie jest wcale zadaniem trudnym. Wojownicy są niezwykle zróżnicowani pod względem zarówno swojego wyglądu, jak i możliwości bojowych. Quick Silver to zatopiona w stal piękność potrafiąca zamienić swoje ramiona w śmiertelne ostrza, Tesla z kolei potrafi miotać na dużą odległość ładunkami energetycznymi. Ecton to strażnik lasów wyposażony w niebezpieczny bat, zaś Angel to po prostu Anioł miotający śmiertelnymi promieniami lasera. Firewitch jest bardzo trudna do pokonania – do czasu gdy nie zaangażujemy do akcji zwinnej i lekkiej Wasp. Razorfane – strzelający okrągłymi ostrzami – doskonale poradzi sobie z mocarnym Brontu, a Jeager z Magnusem.

Każda z postaci posiada ponadto kilka specjalnych ciosów, które uaktywniamy za pomocą sekwencji wyświetlanych poniżej paska ze stanem naszej energii. Na Arenach znaleźć można przyśpieszacze, niewidzialne czapeczki oraz power–upy przydające naszym wskaźnikom długości. Jeśli zostaniemy pokonani przez przeciwnika, mamy możliwość kontynuować walkę przez stojącą w pobliżu wroga naszą postać. Czasem lepiej się jednak wycofać, tym bardziej iż sztuczna inteligencja na poziomie Easy i Normal nie grzeszy zbytnio rozbudowanymi algorytmami działania.

Grafika w grze jest piękna. Może daleko jej do perfekcji, ale nie zapominajmy, iż kamera cały czas kręci się wokół areny, na której walczymy, a która nie rzadko rozbłyska tęczą kolorowych świateł. Muzyka jest co prawda tylko tłem do wydarzeń, dla których najważniejsza jest oprawa dźwiękowa – a ta zrealizowana jest kapitalnie. Prawdziwa frajda to walka na dwóch graczy, jeśli więc macie kumpla, któremu znudził się już TEKKEN 3, spróbujcie swych sił w UNHOLY WAR. Zabawa gwarantowana! ■

PlayStation

Wydawca: PSYGNOSIS
Produkcja PSYGNOSIS
Termin wydania: Listopad 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock
Ocena

O.D.T.

Od jakiegoś czasu dochodziły do mnie informacje na temat nowej gierki panów z Psygnosis, która miała być w dodatku TPP. Jako że jestem fanem ww. gatunku, czekałem na nią z niecierpliwością. Szkoda, że oczekiwanie to okazało się stratą czasu...

NOL

Tak, drodzy czytelnicy, zawiodłem się na ODT. Otóż gra, która miała konkurować z TOMB RAIDEREM, okazała się zwykłym gniotem. Ale może zacznijmy od początku...

Było sobie miasto Calii, na które niczym burza spadła śmiercionośna epidemia. Jedyną nadzieją dla mieszkańców owego zakątku fantastycznego świata mogła okazać się posiadająca magiczną moc Zielona Perła. Na poszukiwanie tej kuli wyruszyło wielu śmiałków, jednak szczęściarzem okazał się niejaki Kapitan Lamat. No, może nie do końca. Otóż zdobył on ową Zieloną Perłę, jednak podczas drogi powrotnej do domu nastąpiło wielkie KABOOM!

i piękny statek powietrzny rozbił się. Oczywiście Kapitan i Perła wyparowali, pozostała tylko czteroosobowa załoga, która ma za zadanie odnaleźć swojego zwierzchnika, magiczną kulę, a także naprawić nibysterowiec i wrócić do domu...

Ok, fabułkę mamy już za sobą. Muszę jednak powiedzieć, że po oglądnięciu intra ODT zyskało wiele w moich oczach. Wejściówka posiada bowiem to, co cenię sobie w grach, a mianowicie klimat. Gdy widzimy sterowiec płynący w powietrzu, a do naszych uszu dobiega fantastycznie dobrany głos Lamata, czujemy się niemal jak w innym świecie. W pewnym momencie Kapitan wychodzi na pokład „okrętu", by sprawdzić położenie statku... Nie wiem, czy na was to działa, ale mnie takie motywy ruszają. Sam piszę bowiem krótkie opowiadanka „do użytku własnego" i gdy widzę moje ukochane okręty powietrzne w akcji, po prostu nie mogę opanować swojego zachwytu... Nie będę jednak zanudzał was moimi zainteresowaniami, ponieważ jest to temat na osobny tekst. Zajmijmy się samą grą.

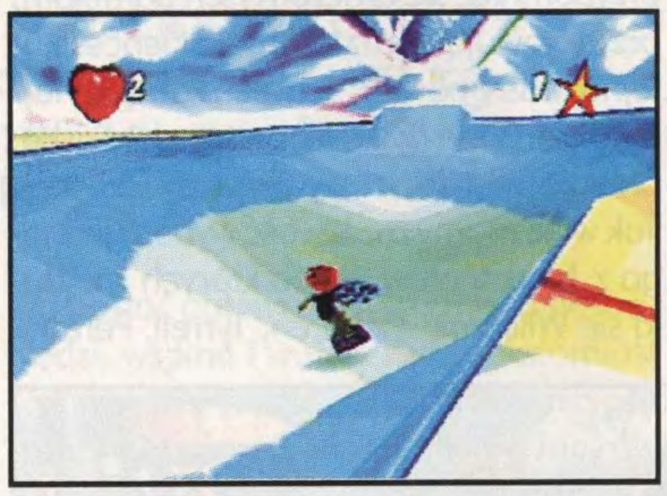
ODT jest typową produkcją TPP (czyli Third Person Perspective – widok zza pleców głównego bohatera). Na początku rozgrywki musimy wybrać sobie jednego spośród czterech członków załogi. W skład teamu wchodzą: Ike Hawkins – można by powiedzieć: żołnierz, Julia Chase – kartograf, a w praktyce zwinna i szybka wojowniczka, Maxx Havok – mechanik, któremu mocny gnat w dłoni nie jest obcy oraz Solaar– mag.

Każda z postaci różni się takimi atrybutami jak prędkość, siła, odporność na strzały etc. Trzeba zaznaczyć, iż jest to odczuwalne podczas rozgrywki, za co medal z kartofla autorom.

Niestety, tutaj kończą się zalety ODT, a szkoda. Gdy zaczniemy grać, od razu denerwuje nas system sterowania postacią. Wydaje się, iż nie mamy pełnej kontroli nad naszym pupilkiem, co może okazać się zgubne w skutkach. Kamera została ulokowana nieciekawie i często nie ustawia się tak, jak to robić powinna, a projekty poziomów wydają się być nieciekawe. Za takie partaczenie pomysłów powinno się stosować wysokie kary. Pomyślcie, jak ODT mogło wyglądać i wbijcie kolejny gwóźdź do trumny Psygnosis. Ja im tego nie wybaczę! ■

psybadek

Odjazdowa jazda na desce. Nie, to nie jest snowboard, to antygrawitacyjna decha, która z zawrotną prędkością posuwa na przełaj gór i lasów, a kolory mijanego krajobrazu mienią się niczym w kalejdoskopie.

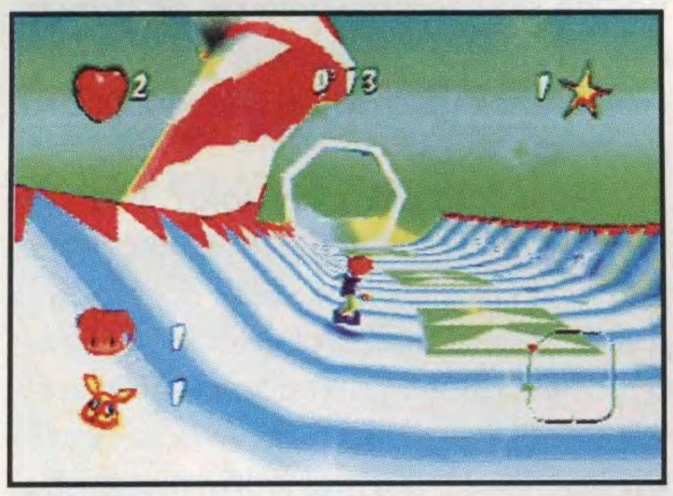


PlayStation
Wydawca: PSYGNOSIS
Produkcja PSYGNOSIS
Termin wydania: Listopad 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock
Ocena
4/5

KONSOLITE

Nie spodziewałem się, że PSYBADEK wyrwie mi aż tyle czasu z życiorysu. Po obejrzeniu intra uznałem, że gierka musi być nudna, bo historia jest schematyczna, jakich wiele w przeciętnych produkcjach – wielki, brzydki potwór porywa twoich przyjaciół, ty postanawiasz ich uratować. Na szczęście myliłem się.

PSYBADEK to skrzyżowanie platformówki ze snowboardem. W grze możesz wcielić się w jedną z dwóch postaci: chłopaka Xaco lub dziewczynkę Mię. Właściwie nie ma większego znaczenia dla gry, kogo wybierzesz, bo poza wyglądem zewnętrznym postacie niczym się od siebie nie różnią. Oboje śmigają na desce jednakowo.



Aby obejrzeć zakończenie gry, będziemy musieli pomyślnie ukończyć ponad 40 etapów. Przed każdym z nich dostajemy krótką informację o tym, co mamy w nim zrobić, by go ukończyć. Nie zawsze będziemy musieli tylko dotrzeć na koniec danej trasy. O nie, czeka nas strzelanie do pingwinów, wyścig z psem czy też uaktywnienie kilku przycisków.

Poziom trudności stopniowo rośnie, chociaż jak na mój gust zbyt szybko. Kilka pierwszych etapów to małe piwo, jednak od momentu skakania po lodowych wysepkach widać ogromny skok poziomu trudności. Mnie to zbytnio nie przeszkadzało, ale osoba młodsza po kilku nieudanych próbach może się poddać.

Pod względem oprawy wizualnej PSYBADEK prezentuje się bardzo dobrze – podwyższona rozdzielczość, tekstury są tym, czym powinny być, a najważniejsze, że wszystko chodzi bardzo płynnie i szybko (może nawet zbyt szybko). Bardzo dobrze prezentują się efekty świetlne, bajery w stylu odbić lustrzanych czy też efekt przezroczystości. Widać, że osoby pracujące nad oprawą graficzną naprawdę się postarały. Nie inaczej jest w przypadku oprawy dźwiękowej, która także zdecydowanie wybija się ponad przeciętność. Bardzo fajne i przyjemne dla ucha odgłosy dobrze komponują się z nienajgorszymi kawałkami muzycznymi. Przy tej muzyce gra się naprawdę świetnie i nie odniosłem wrażenia, aby była ona zrobiona na siłę.

Na początku do PSYBADEKA podchodziłem z dystansem, a to dlatego, że ostanie produkcje z logiem sowy nie były najwyższych lotów, i może też dlatego, iż w momencie otrzymania PSYBADEKA właśnie skończyłem CRASHA z cyferką „3" w tytule. Jednak po chwili grania moje obawy zniknęły, grało mi się naprawdę świetnie. PSYBADEK to bardzo dobry produkt, ma wszystkie cechy potrzebne dobrej zręcznościówce (bo czystą platformówką to on nie jest). Widać po nim, że Psygnosis potrafi wydawać jeszcze dobre gry, tak jak to robiła za czasów Amigi... ■

Formuła 1 98

PlayStation

Wydawca: PSYGNOSIS
Produkcja PSYGNOSIS
Termin wydania: Listopad 1998
Liczba graczy: 1–4
Wykorzystuje: Memory Card, analog, Dual Shock, Link Cable
Ocena

4/5

Lubicie wyścigi? Takie prawdziwe, z prawdziwymi wyścigówkami? No wiecie, takimi długimi, co się w nich nisko siedzi i z wielkimi kółkami z tyłu? Lubicie? No to zagrajcie.

GAMBEAT

Minęły 2 lata z hakiem od czasu gdy Psygnosis wkroczył na rynek z rewelacyjną odsłoną F1. Ludziom opadły szczęki, właściciele blaszaków rzucili się do sklepów, by kupić upragnione VooDoo. Wrzało wszędzie. I nie z błahego powodu. Psygnosis bowiem wypuścił jedną z najlepszych gier w swoim dorobku. A że dodatkowo były to wyścigi firmowane oficjalnie przez FIA, zawierające prawdziwych kierowców, prawdziwe tory i najprawdziwsze bolidy, sukces był murowany.

W tym roku Psygnosis postanowiło przypomnieć się graczom i ich portfelom, przygotowując wraz z Visual Sciences kolejną odsłonę gry, uzupełnioną o najświeższe dane (tylko dlaczego, do diaska, brakuje większości wyników z 1998 r.?). Tak więc mamy możliwość wyboru jednego z 11 zespołów, wśród których znajdują się Williams, McLaren, Tyrrell, Ferrari.

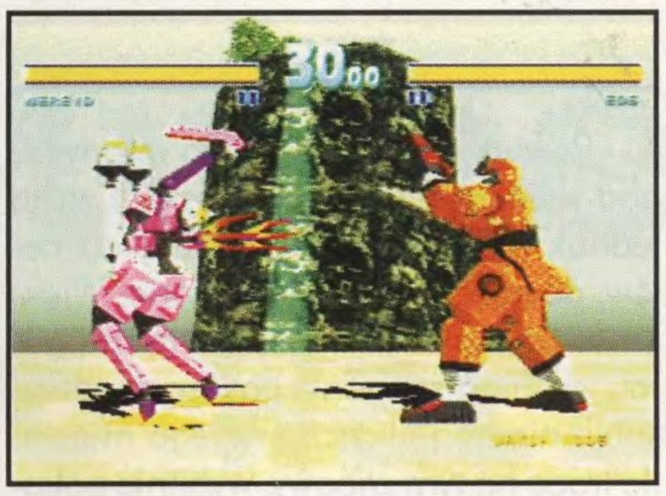
Panowie kierowcy, zasiadając do gry możecie identyfikować się ze światową czołówką, w skład której wchodzą tacy mistrzowie czterech kółek, jak Michael Schumacher, Mika Hakkinen, Damon Hill czy Giancarlo Fisichella. Każdy z kierowców jest opisany, każdy uwieczniony z pogodnym uśmiechem na twarzy. 16 wirtualnych tras, na których szalejemy, stanowi dokładne odwzorowanie prawdziwych torów. Urodzeni racerzy już na pierwszy rzut oka rozpoznają tor Imola czy Hockenhaim (że nie wspomnę o torze w Monaco, który każdy prawdziwy fan F1 potrafi narysować na kartce papieru, wyrwany ze snu w środku nocy).

Do wyboru mamy kilka trybów gry, wśród których każdy znajdzie coś dla siebie. Arcade – doskonały, by poćwiczyć; Time Trial – nie ma lepszego sposobu na poznanie trasy; Grand Prix – to chyba mówi samo za siebie, bierzemy udział w kolejnych wyścigach ostatniego sezonu lub tworzymy nowy sezon. Po wybraniu trybu mamy dostęp do wszystkich opcji czekającego nas wyzwania. Możemy ustawić liczbę okrążeń, skonfigurować pojazd, trasę, wybrać Team i kierowcę, w którego się wcielimy. Dobrze jest pobawić się z różnymi ustawieniami wszystkich parametrów i nagrywać ostatnią z konfiguracji na kartę pamięci. Przejrzyście zaprojektowane GUI, składające się z kilku elementów, informuje nas o liczbie okrążeń, aktualnej pozycji, prędkości pojazdu, różnicy czasowej względem lidera i najlepszym czasie okrążenia. Mapka ulokowana w dolnym lewym rogu daje nam przejrzysty obraz sytuacji, oznaczając pozycję naszą, jak i przeciwników. A przeciwnicy nie należą bynajmniej do klubu „Kulturalnego Kierowcy". Nie należy zapominać, iż mamy do czynienia ze światową czołówką najlepszych rajdowców, przy których jesteśmy niczym dziecko bawiące się zabawką dla dorosłych.

Grafika i oprawa muzyczna stoją na wysokim poziomie, choć po tej pierwszej spodziewałem się czegoś lepszego, jeszcze bardziej realistycznego. Wszystkie dochodzące nas w czasie wyścigu odgłosy są zagłuszane przez huk silnika naszej maszyny, co skutecznie zmusza nas do skoncentrowania się na prowadzeniu bolidu. Wielbiciele podziwiania krajobrazów niech lepiej zrezygnują z F1 na rzecz NFS3.

Masz kumpla z konsolą? Nie ma sprawy – możecie razem powalczyć za pomocą kabelka Link. Jeśli dodatkowo jesteście posiadaczami dwóch dodatkowych kontrolerów, to zaproście i innych – w czwórkę raźniej. Oczywiście możliwa jest także gra na jednym szaraku, na podzielonym ekranie. F1 najlepiej działa z kierownicą lub analogiem wyposażonym w funkcję wibracji.

Ach, gdyby tak panowie z Psygnosis podbili jeszcze trochę bardziej grafikę i zdecydowali się na ulepszenie warstwy dźwiękowej – byłaby murowana piątka. Czepiam się? Trudno. Niech ten fakt wynagrodzi wam płyta dodawana do F1, zawierająca dema nadchodzących hitów z Psygnosis. Sowa Rulez! ■



ZERO DIVIDE 2

KONSOLITE

Roboty zawsze były ciekawym tematem na grę. A tym bardziej walki robotów - futurystycznych, chłodnych machin bojowych, sztucznej inteligencji wprawiającej w ruch serwomotory potężnych, hydraulicznych ramion. To temat na chłodne mordobicie, w którym zamiast krzyków i jęków słyszymy miarowy szum, wizg i zgrzyt dartej blachy, a zamiast krwi tryska syntetyczny olej.

Kiedy konsola PlayStation dopiero wkraczała na rynek gier, wśród pierwszych, klasycznych już teraz pozycji znalazła się gra ZERO DIVIDE. Była to pierwsza i jedyna trójwymiarowa bijatyka, w której zamiast ludzi z krwi i kości walczyły roboty. Gra zdobyła sobie popularność, dzięki czemu wkrótce doczekała się kontynuacji z cyferką „2" w tytule. Nie wiedzieć czemu jednak, jej wersja PAL została wydana dopiero teraz.

Twórcy gry wypuścili dla nas z taśmy produkcyjnej 10 różnych egzemplarzy najwyższej jakości maszyn bojowych oraz ukryli przed nami 4 prototypy. Trzeba przyznać, że każdy z robotów jest inny, co widać i słychać, i czuć. Mamy tu prawdziwą menażerię śmiercionośnych tworów chorej wyobraźni konstruktorów. Obok kształtów humanoidalnych, takich jak Zero czy Pixel (jak na „piksel", to jest on całkiem spory:), możemy również zagrać mniej ludzkim samurajem, mechanicznym smokiem czy też krabem. Szkoda, że postaci są raczej ubogie w szczegóły, składają się z małej liczby polygonów i przez to wszystkie wyglądają trochę kanciasto – uchodzi im to jednak płazem, bo w końcu są to roboty, a nie krągłe Amazonki.

Sterowanie robotami nie należy do zbyt skomplikowanych. Mamy tu: uderzenie ręką, kopnięcie, blok. Ciosy także nie należą do najtrudniejszych – trzykrotne wciśnięcie przycisku odpowiedzialnego za uderzenie powoduje wyprowadzenie comba; może banalne, ale za to skuteczne. Podobnie jest ze specjalami, które z kolei nie są może tak efektywne jak efektowne, ale też spełniają swoje zadanie.

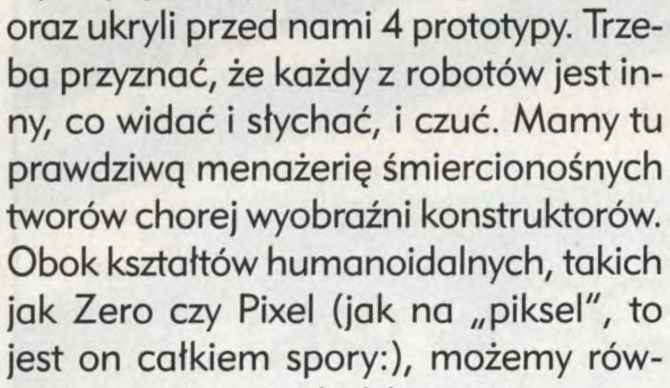
Arany, na których przyjdzie nam drzeć blachy i wyrywać śruby przeciwnikom, są bardzo przeciętne. Choć wyglądają dość ładnie, to jednak razi w nich pusta przestrzeń, pozbawiona detali i wszystkich tych miłych elementów, na które można by na przykład nadziać rywala. Niektóre z aren są ogrodzone ścianą, która chroni postaci przed wypadnięciem, ale to i tak czysto teoretyczna osłona, spełniająca raczej estetyczną rolę, bo nawet gdy taka sytuacja zajdzie i przeciwnik nas wyrzuci poza ring, nasza postać automatycznie chwyta się krawędzi, wspina i walczy dalej. Natomiast sama walka przebiega powoli i przypomina pojedynek dwóch Gun Jacków z TEKKENA 3. Brak w niej dynamiki, ale jest to chyba celowe założenie twórców mordobić z robotami w rolach głównych. Powolna, majestatyczna wręcz walka oddaje ciężar i masę tytanowych kolosów, potęgę statycznej energii drzemiącej w ich grubych pancerz.

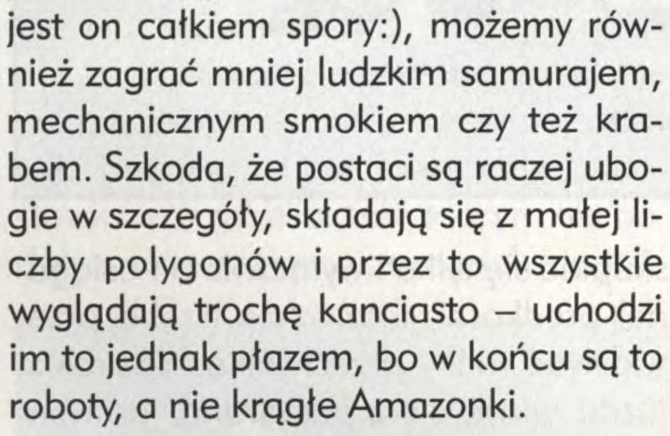
ZERO DIVIDE 2 to całkiem niezły kawałek mordobicia, jednak cokolwiek trochę spóźniony (tak na oko to co najmniej o rok). Zanim ujrzeliśmy wersję PAL, na szaraka ukazało się kilka innych ciekawych bijatyk, jak chociażby DEAD OR ALIVE, BIO FREAKS, o królu gatunku TEKKENIE 3 nie wspominając. Gdyby ZD2 pojawił się przynajmniej 3–4 miesiące po swoim bracie NTSC, jego szanse byłyby o wiele większe, teraz prawdopodobnie nie wytrzyma konkurencji i dadzą się na niego skusić chyba tylko maniakalni miłośnicy klepania złomu. ■

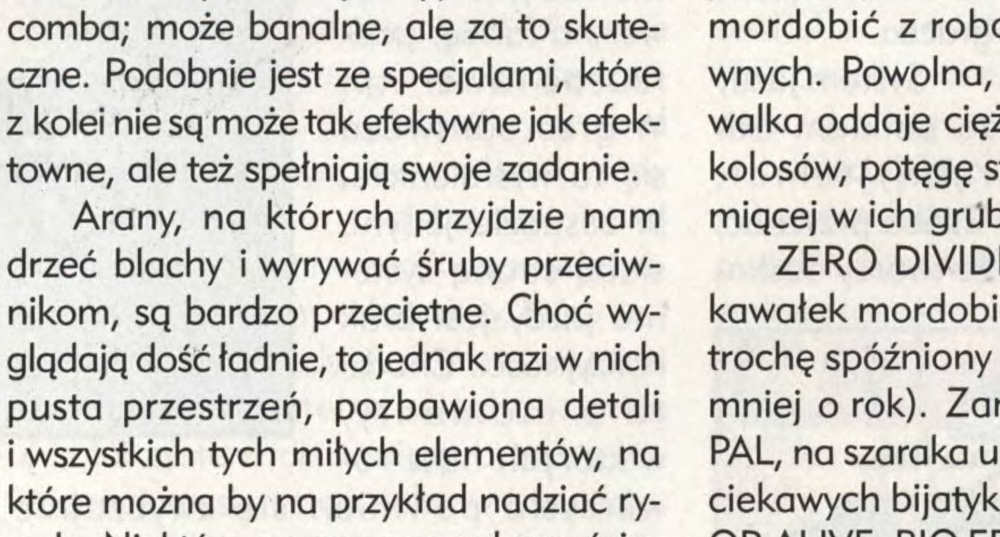
PlayStation

Wydawca: SONY
Produkcja ZOOM
Termin wydania: Listopad 1998
Liczba graczy: 1–2
Wykorzystuje: analog, Memory Card
Ocena

5/5





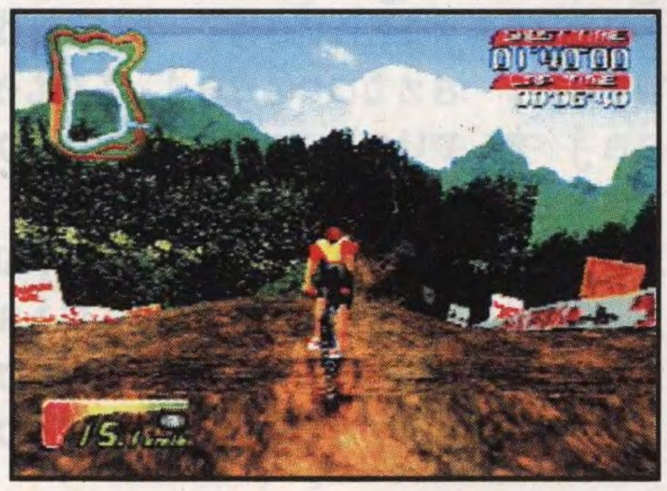


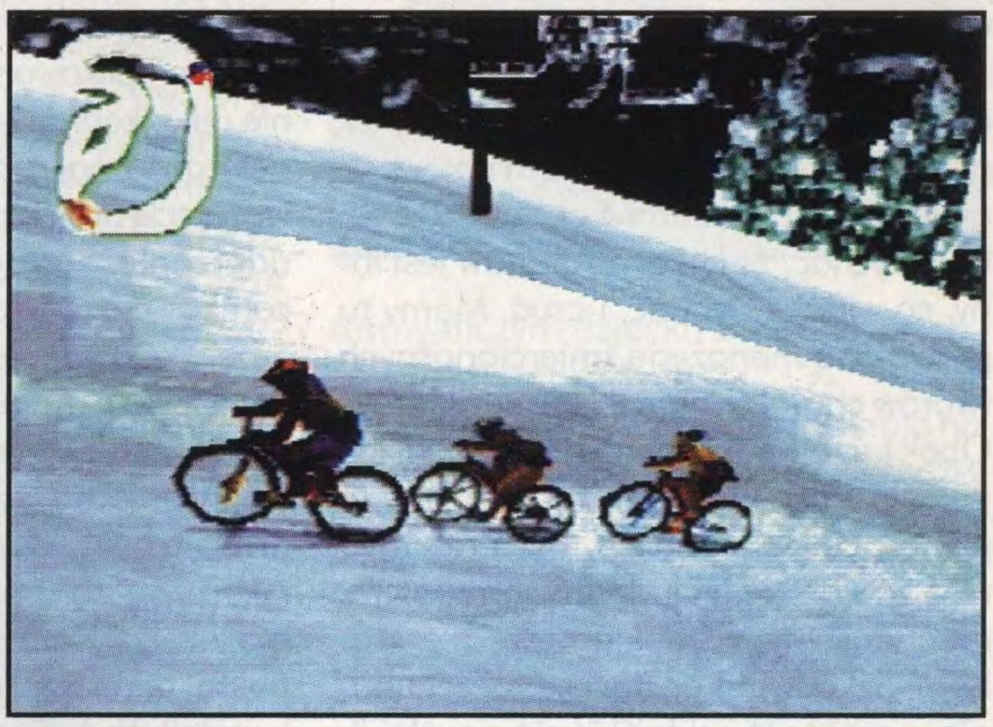
PlayStation

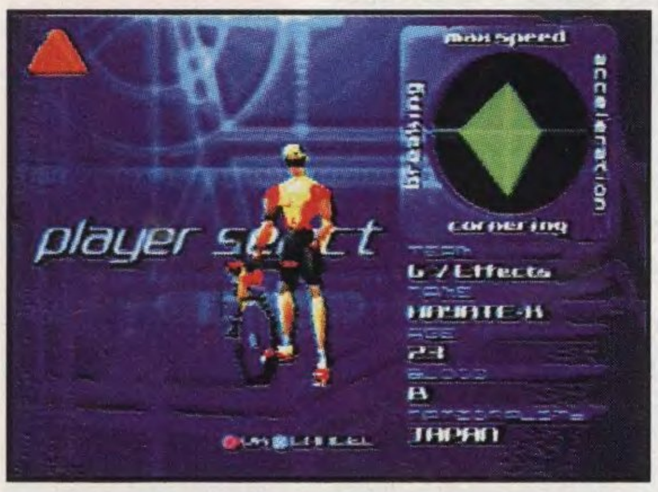
Wydawca: SONY
Produkcja SAMMJ
Termin wydania: ???
Liczba graczy: 1-2
Wykorzystuje: ???
Ocena 4+/5

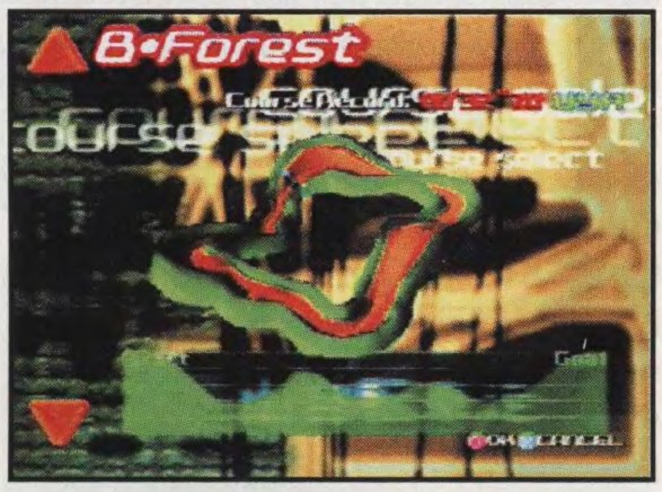
MTB dirt cross

Niedzielna przejażdżka rowerem to całkiem fajna sprawa. Jazda wyczynowa to dopiero ekstremum.









TEG

Rowery górskie jak burza wdarły się pod strzechy naszych domostw. Często jednak nie są wykorzystywane do celów, do jakich zostały stworzone. Większość użytkowników popularnych „górali" zamiast śmigania po lasach, jeździ sobie nimi po ulicach swojego miasta. Ile tracą na tym zabawy, wybitnie pokazuje gra MTB DIRT CROSS.

MTB, tak jak każda inna gra wyścigowa, oferuje kilka trybów rozgrywki. Nie ma w tym elemencie żadnych nowości, jednak standardowe opcje: Race, Battle oraz Time Attack w zupełności wystarczają. Bo czego można więcej chcieć? Te trzy opcje dają cały przekrój różnych typów zabawy (pojedyncza trasa, pełne zawody, gra na dwóch). Tras, na których rozgrywają się zawody, jest pięć. Różnią się one warunkami jazdy (sucho, śnieg) oraz samymi przeszkodami. Wszystkie jednak są znakomicie przygotowane i dopasowane do dość specyficznego klimatu wyścigów przełajowych. Do wyboru jest sześciu zawodników opatrzonych pełnymi charakterystykami. Każdy z nich ma swoje słabe i mocne strony. Jeden jest najszybszy, drugi ma najlepsze przyspieszenie, trzeci lepiej wchodzi w zakręty itd. Taka różnorodność pozwala na odpowiedni dobór zawodnika do stylu jazdy gracza.

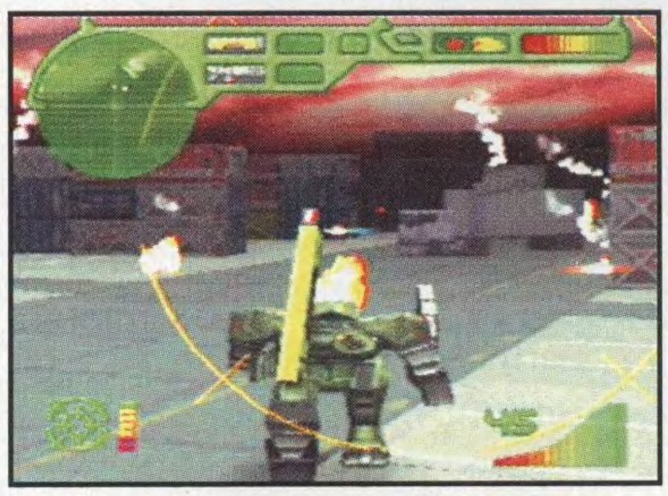
System jazdy to całkiem odrębny temat. Trzeba przyznać, że twórcy doskonale dali sobie z nim radę. Możemy skręcać „na nodze", zmieniać przerzutki (auto/manual), brać rower na ramię, podrzucać rower itp. W grze sprawdza się to wyśmienicie. W zasadzie jedyną słabą stroną systemu jazdy jest brak kolizyjności. Chodzi tu o momenty, w których nasz rowerzysta powinien się zwyczajnie przewrócić, a nie, jak na złość, jechać dalej.

Obowiązkowo w grze jest obecna opcja multiplayer. W bezpośredniej rywalizacji pomiędzy dwoma graczami zasady Fair Play nie są już takie wiążące. Ponieważ liczy się tylko wygrana, w życie wchodzi stare przysłowie, które mówi, iż „cel uświęca środki". Praktyki takie jak zajeżdżanie drogi czy spychanie na pobocze są więc często stosowane. Wbrew pozorom, przynosi to doskonałe rezultaty. Walka na trasie zyskuje nowego wymiaru. Nie można skupiać się tylko i wyłącznie na osiąganej prędkości, lecz także trzeba przewidywać ruchy przeciwnika. Beztroska jazda wiąże się z przegraną, bowiem strata kilku sekund często okazuje się decydująca.

Myślę, że należą się wielkie słowa uznania dla autorów, że w ogóle podjęli się tego tematu. Wbrew pozorom, bardzo ciężko jest przedstawić realia jazdy wyczynowej rowerem, do tego w sposób na tyle atrakcyjny, by przyciągnąć graczy. Na szczęście próba ta udała się niemalże w 100%. „Niemalże" – gdyż nie uniknięto kilku drobnych usterek. Są one jednak na tyle małe, że właściwie nie przeszkadzają w zabawie, która z kolei jest wysoce miodna. A oprawa gry – bardzo dobra grafika oraz niezłe kawałki muzyczne w kanonie hip–hop wręcz wzorcowo uzupełnią obraz tej bardzo dobrej gry. ■

Shadow Gunner
the Robot Wars

Zasiąść za sterami ciężkiego, potężnego, budzącego respekt, kilkutonowego mecha. Marzenie wielu dzieciaków... Ubi Soft pomaga je zrealizować.



GAMBEAT

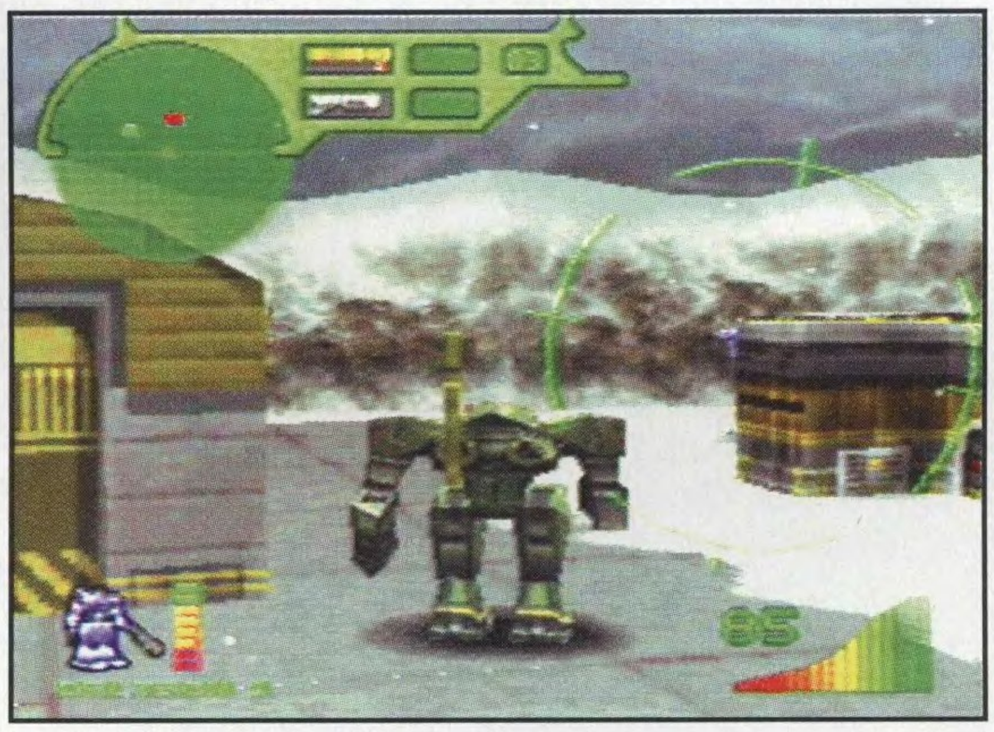
Terkot ciężkiej broni maszynowej, świst przelatujących kul, huk odpalanych rakiet, drżąca ziemia... Wszystko to czeka na gracza, który odważy się zagrać w najnowszą produkcję francuskiego Ubi Soft, w SHADOW GUNNER. Obejmujemy kontrolę nad wielkim, bezlitosnym mechem, który będzie przemierzać setki mil, niszczyć dziesiątki przeciwników, rabować skarbce i zdobywać królestwa... Ups! Chyba się zbytnio zapędziłem.

W roku 2099 (Tak, to już za 100 lat!) większość źródeł energii na planecie Ziemia ulegnie całkowitemu wyczerpaniu. Pozostałe będą kontrolowane przez kompanie – syndykaty, które powstaną na zgliszczach starego porządku. Największym liderem na rynku jest paramilitarna korporacja X–Tech (cóż za oryginalna nazwa), która dzięki racjonowaniu zasobów zmusza do uległości pozostałą przy życiu część populacji. Rzecz jasna, nie można tego dłużej tolerować, a na pewno nie zamierzają tego robić rebelianci. Przypadek sprawił, że to właśnie ty zostałeś wybrany do roli obrońcy uciśnionych. Witaj w klubie!

Scenariusz opiera się na znanym od lat motywie walki dobra ze złem. Nie rozumiem tylko, dlaczego nikt nie pokusi się o postawienie nas w roli tych złych? Osobiście wolałbym jako członek korporacji tępić buntowniczo nastawionych rebeliantów, którym nie podoba się ustalony porządek rzeczy.

Mniejsza o to, jest do czego strzelać, więc jest w co się bawić!

Sterowanie mechem nie jest proste, wymaga wykorzystania wszystkich przycisków pada. Zalecam kontroler analogowy, który ułatwia sterowanie potężnym mechem, mierzącym ponad 3 metry wysokości i ważącym skromne 9 ton. Moloch dysponuje siłą ognia kilkunastu rodzajów broni, z których część dostępna jest na „dzień dobry", a na resztę trzeba sobie zasłużyć. Broń dzielimy na dwa rodzaje: mocowaną na ramieniu i trzymaną w stalowym uścisku metalowej dłoni. Broń trzymana w ręku posiada automatyczny system celowniczy, który powiadamia nas, kiedy można posłać przeciwnikowi śmiertelną wiązkę lasera. Z kolei system celowniczy broni naramiennej musi zostać uaktywniony przyciskiem. Najprostszym narzędziem zagłady jest działo laserowe o ograniczonej mocy. Auto Cannon to z kolei bardzo przydatne 25. mm działko, doskonałe na roboty typu Guard i Sentry. Mag Cannon i Plasma Projector to bronie o dużej sile i małym rozrzucie, przez co nadają się doskonale do walk na duże odległości, szczególnie z pająkowatymi robotami Zorphis. FEL Beam to skondensowany strumień elektronów, idealny do szybkiego zakończenia walk z robotami serii EV. Z dostępnych broni naramiennych polecam Missile Launcher – doskonały w walce na dystans, oraz Laser Pulse – dezintegrujący przeciwników. Najbardziej niebezpieczną jednostką występującą w grze, jest olbrzymi (830 cm wysokości, blisko 30 ton wagi) robot klasy Loader. Jedno uderzenie jego potężnej pięści kończy naszą misję, zmuszając do zmiany taktyki za następnym razem.



Gra, stworzona przez zespół Vertex, ma wszystkie cechy rasowego killera. Akcja niezwykle dynamiczna i pełna totalnej rozwałki, kupa dobrze wygenerowanej grafiki – wspaniale zrealizowane poziomy, począwszy od bazy ulokowanej na środku śnieżnej pustyni, po magazyny i kwaterę X–Techu. Co jest więc nie tak? Przeglądając skład grupy Vertex zauważyłem i dotarło do mnie – muzyka i dźwięk. W zespole nie ma osoby odpowiedzialnej za stworzenie profesjonalnie brzmiącej oprawy muzycznej, budującej klimat. Efekty dźwiękowe są mocarne, ale dlaczego jest ich tak mało? Po twórcach takich hitów jak RAYMAN czy S.C.A.R.S. spodziewałem się więcej. Niewiele brakowało, chłopaki. ■

PlayStation

Wydawca: UBI SOFT
Produkcja VORTEX
Termin wydania: Listopad 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: Memory Card, analog, Dual Shock
Ocena

5/5

TENCHU
STEALTH ASSASSINS

Witaj! Po przekatowaniu Tenchu na wszystkie sposoby doszedłem do wniosku, iż wbrew pozorom nie jest to taka prosta gra. Szczególnie da się to odczuć, gdy grasz na poziomie Hard. W niniejszym poradniku zebrałem wszystkie te informacje, które niejednokrotnie pomogą uratować ci skórę. Celowo nie podaję, gdzie po kolei iść w której misji, gdyż nie chcę nikomu psuć zabawy. Weź mapę do ręki. Bez trudu zgadniesz, gdzie ukrywa się twój cel. Za każdą misję jesteś oceniany. W zależności od liczby punktów, które zdobyłeś (te z kolei zależą od tego, jak grałeś) otrzymasz jeden z kilku stopni. Za GRAND MASTER otrzymasz tajny przedmiot, taki jak np. Dog Bone lub Fire Cracker. Nie podaję nazw ani opisów tych przedmiotów, gdyż ich działanie jest banalnie proste. Dodatkowe przedmioty dostajesz po jednym za każdą misję oraz jeden za Training Mode.

Ya ne!
Baton–san

Pierwszą rzeczą, którą musisz zrobić, jest wybór postaci. Wybierz tę postać, która najbardziej będzie pasowała do twojego stylu walki.

Ayame

Ayame jest szybsza, ma lepsze skoki i zdecydowanie łatwiej jest się nią podkraść do przeciwnika. Grając, nią możesz mieć jednak problemy z bossami, a to z powodu jej słabszych ataków. Jednak jej niezbyt silne ataki zrównoważone są niebywała wręcz szybkością.

Rikimaru

Rikimaru ma lepszą broń, ale jest też zdecydowanie wolniejszy. Kierując jego poczynaniami, będziesz mógł pokonywać bossów z łatwością. (No, może trochę przesadzam, ale na pewno będzie to łatwiejsze niż w przypadku Ayame.) Moim faworytem jest Rikimaru, gdyż bardziej pasuje mi jego technika walki, a poza tym zachowuje się jak prawdziwy samuraj.

Jak zabijać?

Żołnierze: Zwróć uwagę na ich ruchy oraz styl walki. Każdy z nich ma pojedynczy atak (zablokuj i zaatakuj lub też wykonaj unik i zaatakuj. Nie próbuj skakać). Mają również szybkie podwójne cięcie (wykonaj swój atak tuż po pierwszym cięciu lob zablokuj oba i dopiero wykonaj natarcie).

Łucznicy: Biegaj zygzakiem lub po prostu często i niespodziewanie zmieniaj kierunek ruchu. Gdy podbiegniesz, wyprowadź serię ciosów. Z bliska łucznicy nie stanowią żadnego zagrożenia.

Psy: Poczekaj, aż wyskoczą do góry, a następnie wykonaj podwójne cięcie.

Goście ze strzelbą: Długo przeładowują broń, wykorzystaj to.

Ninja: Najbardziej niebezpieczni. Wyszkoleni tak jak ty. Nie próbuj się podkraść, gdyż na ogół się to nie udaje. Bądź bardzo ostrożny i walcz tak, jakbyś walczył z sobą samym.

Opętani mnisi: Łatwo ich podejść, gdy „tańczą". Podbiegnij na bliską odległość i uważając na ich zabójczy ogień, wyprowadź combo.

Podstawowy ekwipunek:

Oto wszystko, co może przydać ci się podczas misji. Naucz się odpowiednio wykorzystywać swój ekwipunek i pamiętaj, że nie wykorzystany zostaje w magazynie, a na trudniejszych bossów przydało by się nieco cięższego sprzętu...

Shurike: druga po mieczu broń samuraja. Gwiazdki do rzucania. Działa tylko na bliskie odległości i o ile trafi, solidnie rani.

Caltrops: rzuć je za siebie, a powbijają się w stopy goniącym cię przeciwnikom. Zabawne, hehe!

Healing Potion – napój uzdrawiający, przywraca setkę zdrówka.

Grenade: granat jak to granat. Eksploduje przy uderzeniu. Jeśli nie trafi, eksploduje po pewnym czasie.

Smoke bomb – dym w oczy, oślepia ludzi. Zatrzymuje przeciwników na pewien czas.

Mine: mina, jak nadepniesz, to nie żyjesz. Postaw i odsuń się. Zwab przeciwnika, aby na nią wszedł. Nie stój za blisko, bo źle skończysz.

Poison Rice: Trutka, powoduje przejściowy paraliż. Wykorzystaj i zaatakuj.

Kodeks Samurajski

w rozumieniu sędziwego Batona senseia

1. Twoją podstawową bronią są nie miecze czy shurkikeny, lecz NIEWIDZIALNOŚĆ. Nie daj się zobaczyć, często rozglądaj się wokół siebie, chowaj się za ścianami, drzewami i pudłami.
2. Patrz uważnie na wskaźnik na dole. Informuje cię on o tym, jak bardzo zaniepokojony jest twój przeciwnik. Im jesteś bliżej, przeciwnik jest czujniejszy. Jasne?
3. Używaj dachów. Przeciwnicy prawie nigdy nie patrzą w górę. Gdy będziesz poruszał się po dachach, unikniesz wielu niepotrzebnych walk. Poza tym zawsze możesz zeskoczyć z dachu tuż za plecami strażnika, a następnie go zaszlachtować. Jest to ryzykowne, szczególnie gdy spadniesz nie tam, gdzie byś chciał, a przeciwnik się akurat odwróci...
4. Bądź cierpliwy. Po japońsku „Shinobi" znaczy tyle co cierpliwość, a dosłowne tłumaczenie słowa „Ninja" znaczy Cierpliwy. Strażnicy często chodzą w różne strony, zmieniają nagle kierunek, znudzeni ziewają. Wykorzystaj to – nie spiesz się, zaczekaj na odpowiedni moment.

Dobre rady Batona–sana:

1. Uważnie obserwuj swojego przeciwnika. Niemal przy każdym z nich będzie okazja, aby zdjąć go po cichu.
2. Blokuj ciosy, jeśli zachodzi taka potrzeba. Uważaj jednak, gdyż niektóre ataki są zbyt silne, abyś mógł je przyjąć na przysłowiową klatę.
3. Wykorzystuj wodę. Ani przeciwnicy, ani bossowie nie umieją pływać (mają wodowstręt?). Zaproś ich do wspólnej kąpieli.
4. Pamiętaj, iż podczas walki z bossem również możesz się wyleczyć. Odszukaj bezpieczne miejsce i użyj odpowiedniego przedmiotu. Uważaj, gdyż w momencie, gdy będziesz pił eliksir, możesz zostać zaatakowany, a wtedy eliksir wyleci ci z rąk.
5. Naucz się wszystkich kombinacji ciosów swojej postaci. Naucz się odpowiednio łączyć ataki.
6. Pamiętaj, że walka jest zawsze dopiero drugą bronią Ninji. Kto atakuje pierwszy, zabija pierwszy. Kieruj się tą zasadą – unikaj otwartej walki, podkradaj się do przeciwników i załatwiaj ich od tylca, a gwarantuję ci, że dłużej utrzymasz się przy życiu.

recenzje

Bossowie/Ważniejsi przeciwnicy.

Level 1
Punish the evil Merchant
Najpierw czeka cię potyczka z nieznajomym samurajem. Jest banalny. Zablokuj jego ciosy, po czym wyprowadź swoje. Uważaj, gdyż ciężko przewidzieć, z której strony zaatakuje. Echigoya ucieknie. Odnajdź go i zmuś, aby zapłacił za swoje grzechy. Uważaj, bo ma pistolet. Dużo się ruszaj albo po prostu nie dopuść, aby wystrzelił.

Level 2
Deliver
The Secret Message
Bossa brak.

Level 3
Rescue
the Captive Ninja
Spotkałem się z dwoma przypadkami. Dużym gościem chcącym się zabawić, któremu towarzyszy coś w klimatach niedźwiedzia oraz tym samym gościem w towarzystwie dwóch psów. Rzuć w gościa granatem, po czym wycofaj się na korytarz. Teraz dokończ go granatami albo minami, albo shurikenami, albo standardowo blokuj ciosy i wyprowadzaj swoje możliwie najbardziej zróżnicowane, aby gościa zmylić.

Level 4
Cross
the Checkpoint
Najpierw spotkasz się z niedoświadczoną panną. Uważaj, gdyż potrafi być bardzo wkurzająca. Uważaj na jej niespodziewane ataki, blokuj i atakuj. Możesz próbować zaatakować ją od dołu bądź też z wyskoku. Na ogół skutkuje. Potem spotkasz się z jej bratem. Niezły gość. Nie próbuj skakać. Atakuj od dołu. W razie poważnych problemów użyj materiałów wybuchowych.

Level 5
Execute
the Corrupt Minister
Najpierw odszukaj ochroniarza gościa, którego masz rozwalić. Walcz jak z normalnym wojownikiem. Po pewnym czasie gość poprosi cię o litość. Teraz odszukaj łucznika. Koleś będzie na upartego chciał się odsunąć. Nie daj mu. Postępuj jak z każdym łucznikiem, biorąc pod uwagę, iż gość ma więcej żywotności. Uważaj, gdy będzie wypluwał z łuku kilka strzał z rzędu. W przypadku Rikimaru gość popełni Harakiri i druga walka się nie odbędzie.

Level 6
Infiltrate the Manji Cult
Gdy tylko dotkniesz głowy statuetki, zeskoczysz na dół. Rozwal heretyczkę. Jest banalna. Walcz jak z każdym strażnikiem, uważając na jej poczwórne combo. Następnie czas na Onikage – koleś jest szybki i nieźle nawala nogami. Blok, unik, atak i tak do skutku.

Level 7
Destroy
the Foreign Pirate
Albo zrzuć go do wody, albo standardowo unik/blok atak.

Level 8
Cure
The Princess
Bossa brak.

Level 9
Reclaim
The Castle
Znowu Onikage. Szybszy, więcej ciosów, bardziej zabójczy i może się leczyć. Naucz się jego kopnięć i wykorzystaj przerwy pomiędzy nimi.

Level 10
Free The Princess
Ostatnie spotkanie z Onikage. Shurikeny, granaty i dokończ standardowo. Nie daj mu się wyleczyć! A potem czas na samego Mei-oh. Najprościej wykończyć go możesz minami, ale jeśli chcesz być honorowy, to uważaj na jego błyskawice i nagłe zniknięcia. Atakuj szybko i niespodziewanie.

KODY

Dostęp do wszystkich misji
Wejdź do ekranu wyboru misji i trzymając wciśnięty R2 naciskaj:
■, ■, ▲, ▲, ➡, ➡, ⬆, ➡

Zwiększenie pojemności plecaka do 99
Wejdź do ekranu wyboru przedmiotów i trzymając wciśnięty R2 naciskaj:
■, ■, ▲, ▲, ➡, ➡, ⬆, ⬅

Wszystkie podstawowe przedmioty
Wejdź do ekranu wyboru przedmiotów i trzymając wciśnięty L2 naciskaj:
■, ■, ▲, ▲, ➡, ➡, ⬆, ⬅

Specjalne przedmioty
Wejdź do ekranu wyboru przedmiotów i trzymając wciśnięty R1 naciskaj:
■, ■, ▲, ▲, ➡, ➡, ⬆, ⬅

Uzdrowienie
Podczas gry zapauzuj (Start) i naciskaj:
■, ■, ▲, ▲, ➡, ➡, ⬆, ⬅

Mapa z lokalizacją przeciwników
Wejdź do ekranu wyboru misji i trzymając wciśnięty L2 naciskaj:
■, ■, ▲, ▲, ➡, ➡, ⬆, ⬅

„Specjalny ubiór" Ayame
Wybierz grę Ayame. Wejdź do ekranu wyboru przedmiotów. Wśród przedmiotów musi znajdować się zbroja (możesz skorzystać z kodu na przedmioty). Naciśnij:
⬅, ⬅, ⬇, ⬇, ■, ■, ▲, ●.
Zbroja zostanie wybrana automatycznie. Teraz zacznij grę i...

MISSION: IMPOSSIBLE

Mission Imposible to bardzo dobra gra, a że do najprostszych nie należy, postanowiliśmy opracować poradnik mający na celu ułatwić Wam ukończenie tej gry. Mam nadzieję, że okaże się pomocny.

Opracował Konsolite
Specjalne podziękowania dla d'Arco & Sis za pomoc

I Misja Ice Hit

1. Lundkwist Base

Zadania:
– Dostać się do hangaru okrętów podwodnych wraz z Clutterem
– Zmienić swoją tożsamość
– Znaleźć wymówkę dla zlecenia
– Odciąć prąd

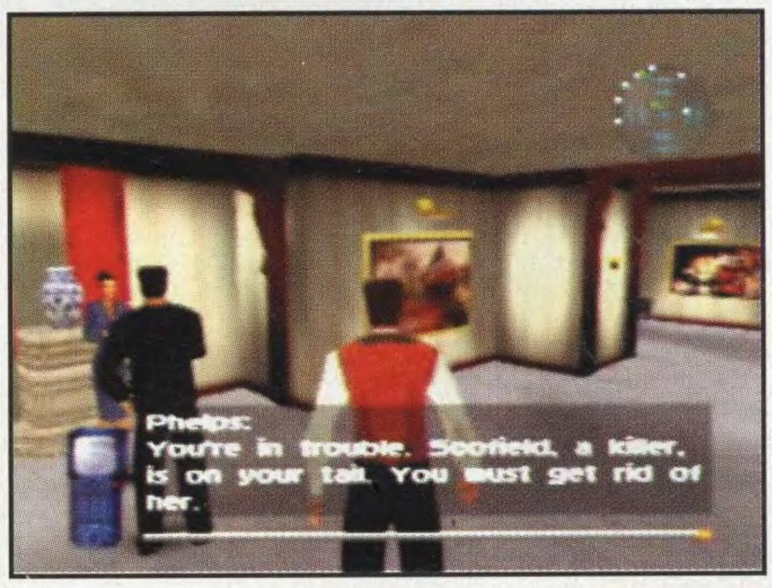
Strategia
Na początek mała baza. Najpierw musisz wskoczyć na skrzynki po prawej i przejść ponad płotem. Zmierzaj do punktu A na radarze, tam gdzie jest mały bunkier. Musisz złapać człowieka, za którego później się przebierzesz, póki jest on w budynku. Możesz go albo zastrzelić, albo ogłuszyć. Musisz działać szybko, inaczej zdoła wezwać straże. Gdy upodobnisz się do niego (za pomocą duplikatora twarzy – facemaker), podejdź do biurka i zabierz kopertę znajdującą się na szafie. Aby odciąć prąd, musisz zakraść się do szafy z kablami, zanim zmienisz swój wygląd. Po doręczeniu listu kierowcy wskoczysz na tył ciężarówki.

2. Subpen

Zadania
– Znaleźć bombę magnetyczną
– Dostarczyć bombę Clutterowi
– Dołączyć się do Dowey podczas ucieczki

Strategia
Trzymaj się skraju obszaru misji, aby uniknąć strażników. Aby znaleźć bombę, podążaj za czerwoną kropką na radarze. Po jej znalezieniu, idź lewą stroną, aby spotkać się z Clutterem. Ukrywa się w pobliżu doków, za pudłami. Aby się do niego dostać, możesz podążać za zielona kropką. Zanim opuścisz teren, przejdź się jeszcze raz i zainstaluj minę na kanonierce. Po prostu podejdź do niej i użyj miny z inwentarza.

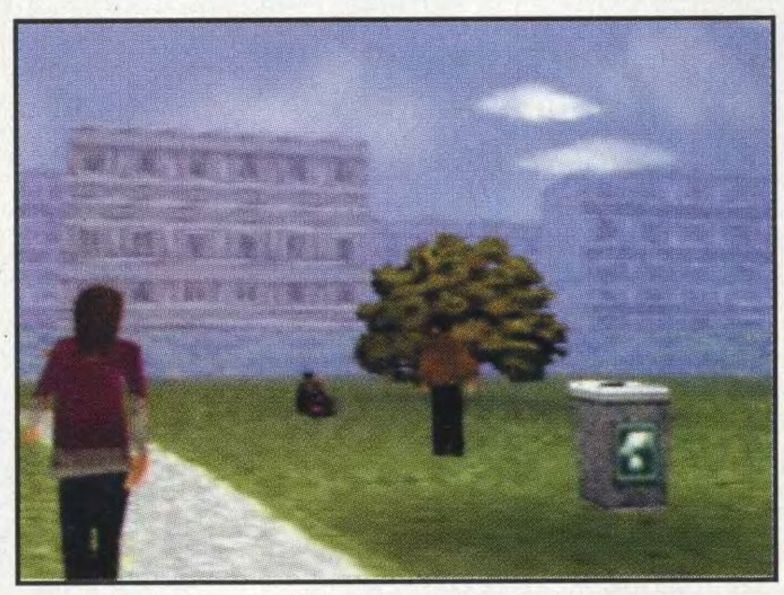
II Misja Embassy Function



1. Recover NOC list

Zadania
– Znaleźć duplikator twarzy (facemaker)
– Znaleźć rachunek (score)
– Znaleźć proszek na mdłości (nausea powder)
– Znaleźć napój (drink)
– Zainstalować generatory dymu (smoke generators)
– Przejąć identyfikator pomocnika ambasadora (ambassador's aide's ID)
– Wkroczyć na teren zastrzeżony

Strategia
Już od początku musisz działać szybko. Dwukrotnie porozmawiaj z gentlemenem, aby sobie poszedł. Gdy odejdzie, skontaktuj się z Sarah, to otrzymasz duplikator twarzy (facemaker). W tym samym czasie powinieneś dowiedzieć się o zabójcy, który się za tobą skrada – jest nim kobieta w czerwonej sukni. Powinieneś ją ujrzeć w głównej sali z fortepianem. Gdy zacznie za tobą podążać, skieruj się do łazienki i przygotuj pistolet. Musisz być szybki, aby nie dopadła cię pierwsza. Wróć i porozmawiaj z barmanem. Otrzymasz drinka i proszek wywołujący mdłości. Aby znaleźć rachunki, musisz porozmawiać z ludźmi znajdującymi się na zewnątrz głównego holu. Zrób to wtedy, gdy tam siedzą. Rachunki daj pianiście, zaś zatrute wino pomocnikowi, którego później ogłusz w łazience. Upodobnij się do niego i idź na górę. Upewnij się, że uruchamiasz wszystkie generatory dymu. Sprawdź, czy nie ma straży, w przeciwnym razie zostaniesz aresztowany.



2. Embassy Warehouse

Zadania
– Znaleźć klucz do wyjścia
– Dostać się do kwater ambasady

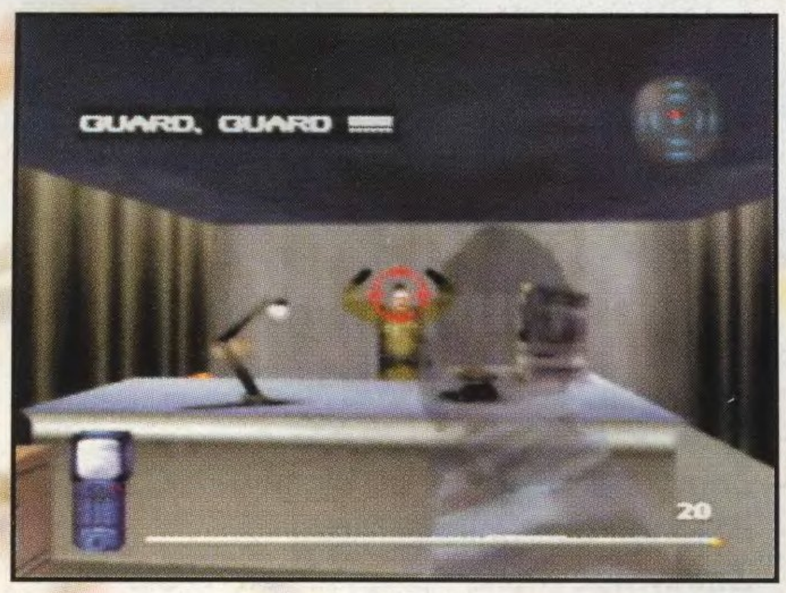
Strategia
Misja ta jest praktycznie nie do wykonania, jeśli przedtem nie znajdziesz specjalnego kombinezonu, który znajduje się w pudełku blokującym dostęp do jednego z korytarzy, a dokładniej tuż za korytarzem z dwoma pudełkami pełnymi materiałów wybuchowych. Będą do ciebie strzelać, ale gaz nie będzie na ciebie działał.

a przetrwania

3. KGB HQ

Zadania
– Porozmawiać z Barmanem
– Znaleźć zamrażacz wideo (video freezer)
– Znaleźć moduł duplikatora twarzy (facemaker)
– Znaleźć pistolet strzałkowy (dart gun)
– Uszkodzić połączenie wideo
– Znaleźć hasło wyjściowe
– Uzyskać nakaz transferu
– Uciec z Candice

Strategia
Za pierwszym razem ten teren może wydawać się wielki, ale tak naprawdę jest bardzo niewiele miejsc, w których mógłbyś się zgubić. Aby wypełnić zadanie, porozmawiaj z Barnesem. Udaj się do pakamery, tam znajdziesz elementy wyposażenia, którego będziesz potrzebował (jest tam duplikator twarzy oraz obraz więziennej celi do wideo zamrażacza). Reszta się znajdzie po drodze. Zapukaj do kucharza i zabierz pistolet z jego biurka. Aby dostać się do obszaru chronionego, sprawdź półki po prawej. Gdy tylko zamrozisz video (tak żeby kamera pokazywała pustą celę więzienną), będziesz potrzebował dostać się do obszaru łączności, aby uzyskać nakaz transferu. Wtedy możesz wejść do celi i podać go strażnikowi. Następnie dojdź do wielkich metalowych drzwi i uciekaj.



4. Security Hallway

Zadania
– Zabezpieczyć przejście Candice
– Włączyć główny przełącznik

Strategia
Ta część gry nie jest trudna, ale wymaga dość precyzyjnych skoków. Nie ma limitu czasowego, więc dokładnie wyznacz sobie trasę, zanim nią podążysz. Możesz zatrzymać się na niebieskich dachówkach, aby powystrzelać strażników, którzy znajdą się w polu twego rażenia. Zlikwiduj wszystkich strażników, w przeciwnym razie Candice zostanie aresztowana.

5. Savage control

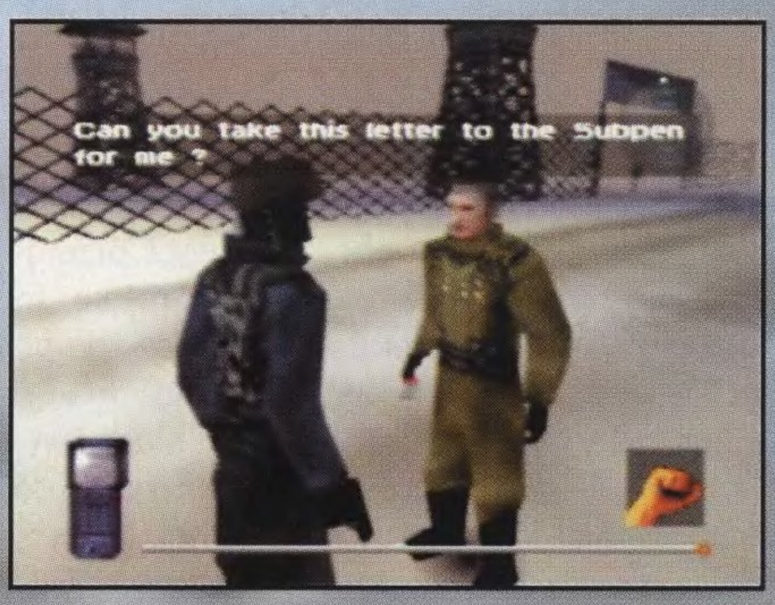
Zadania
– Znaleźć Super–Komputer
– Chronić Candice
– Zdobyć listę NOC
– Uciec

Strategia
Aby wyruszyć z właściwego kierunku, przy pierwszej sposobności skręć w lewo. Zastrzel strażnika stojącego na końcu sali i uruchom panel, którego chronił. Pozbądź się strażnika ścigającego Candice i podążaj do innego przejścia. Spotkasz jeszcze kilku strażników i kilka paneli. Po uruchomieniu ostatniego rozpocznie się odliczanie i pojawi się więcej strażników. Musisz poruszać się szybko, ale nie zgub Candice. Zabierz ją do komputera i wycofaj się.

6. Escape

Zadania
– Zabezpiecz przejście dla Candice
– Znajdź maskę Golystiny

Strategia
Strzel do dział, by te zaczęły się przez pewien czas obracać. Maska ukryta jest w ściennej szafce. Musisz strzelić w panel, aby otworzyć drzwi. Jeśli będziesz wystarczająco szybki, dasz radę zastrzelić strażnika posiadającego NOC, nim ten połączy się ze swoją grupą.



7. Fire Alarm

Zadania
– Zabezpieczyć dostęp do windy
– Znaleźć Jacka
– Przebrać się za strażaka
– Przekazać Candice strój strażaka
– Uciec z ambasady

Strategia
Aby przejść przez teren tej misji, musisz umiejętnie wykorzystać gaśnicę. Jest wiele straży i będziesz się musiał skradać, abyś nie został otoczony. Jack powinien być w pobliżu schodów. Musisz z nim porozmawiać, a potem udać się do pokoju wypoczynkowego. Jednym ze sposobów na ukończenie tej misji jest przebiec przez między strażnikami i zająć się nimi, gdy podążą za tobą do łazienki. Porozmawiaj z Jackiem, to będziesz mógł udawać strażaka. Gdy już się przebierzesz, wróć i pogadaj z Candice. Musisz się spieszyć i jak najszybciej opuścić teren misji.

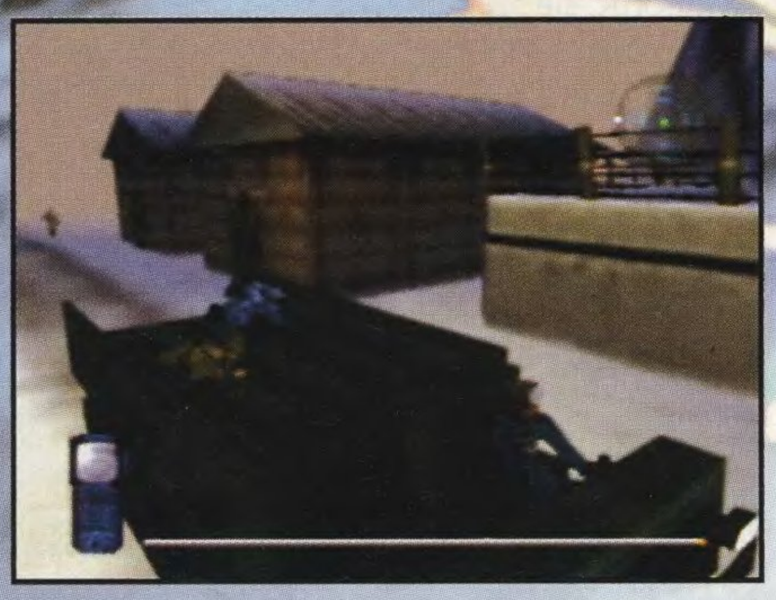
III Misja Interrogation Room

1. Escape from CIA

Zadania
– Uciec z przesłuchania
– Zebrać wyposażenie
– Dostać się do holu
– Wydostać się z sektora przesłuchań
– Otrzymać Wydruki Wolnego Dostępu
– Znaleźć sierżanta, aby mieć dostęp do SAS
– Dojść do windy w przychodni

Strategia
Aby się wydostać, musisz najpierw wcisnąć przycisk po prawej stronie pokoju. Teraz przy otwartym oknie porozmawiaj przez głośnik z Candice. Umieść gumę na oknie i odskocz. Zbierz wszystkie swoje przedmioty i wyjdź przez drzwi. Musisz przebiec przez wrota, nim któryś z ma-

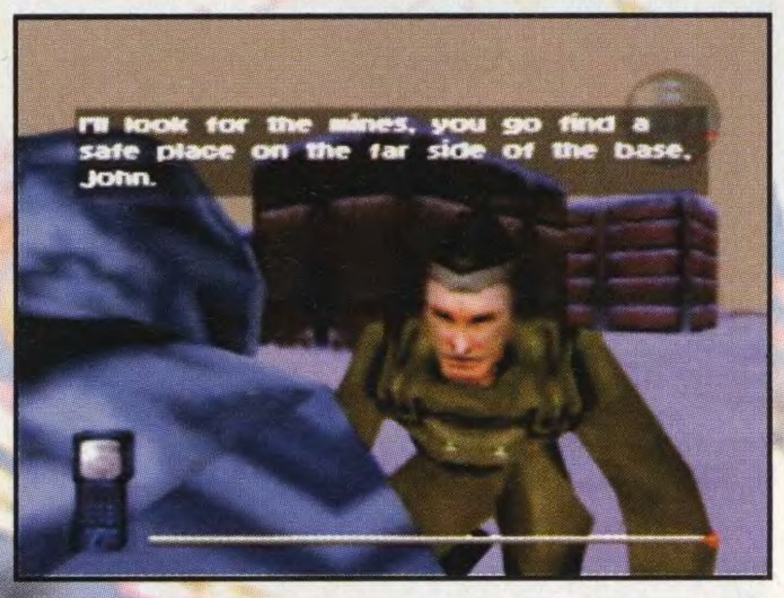
rines zdąży je zamknąć. Gdy to zrobisz, skopiuj jego odciski palców i otwórz drzwi. Zbiegnij na dół i pochodź dookoła holu, aż znajdziesz farbę w sprayu. Użyj farby na kamerach. Aby dostać się do innego obszaru, włącz przełącznik na ścianie. Przełącz go dwukrotnie, to otrzymasz pusty pistolet. Użyj strzałkowego pistoletu na dżokeju, a następnie przejdź na używanie pustego pistoletu. Wejdź do biura i wyceluj pistolet w sierżanta. Podążaj za nim do drzwi, w razie konieczności oczyść hal. Idź prosto, w lewo i do windy, gdzie go ogłuszysz. Gdy dojdziesz do przychodni, sprawdź, czy wyposażyłeś się w broń. Wejdź przez drzwi i porozmawiaj z damą po lewej stronie pokoju, dzięki czemu zostaniesz wyleczony. Przejdź koło mężczyzny na motorze i wciśnij przycisk, następnie dobiegnij do okna i uciekaj.



2. CIA Rooftop

Zadania
– Uszkodzić światła helipadów
– Znaleźć torbę z wyposażeniem
– Znaleźć strefę kart cyfrowych
– Zainstalować EMS w pobliżu heliportu
– Dostać się na zabezpieczony poziom
– Znaleźć kody poziomu bezpieczeństwa
– Spotkać Candice

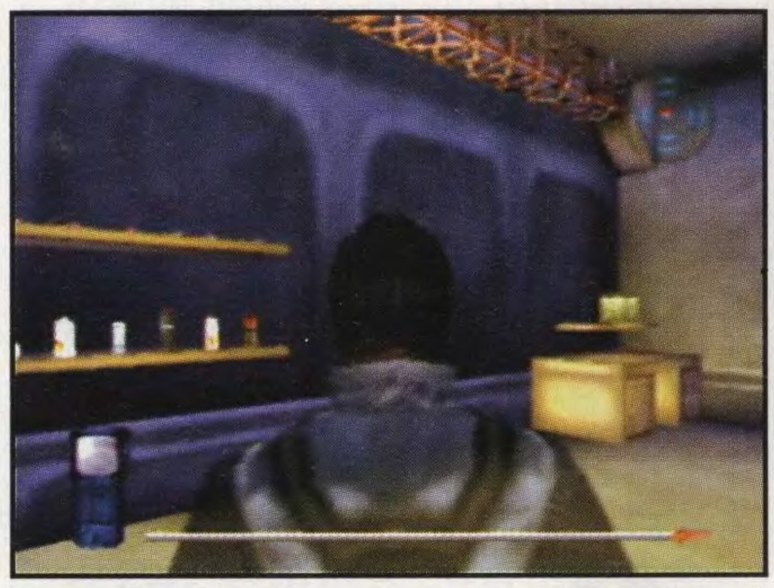
Strategia
Nie wiesz, co robić? Zwróć uwagę, że możesz wspiąć się po pudłach znajdujących się naprzeciwko domu strażników. Tak rozpoczniesz misję.
Wejdź na pierwsze pudło, to będziesz mógł wyłączyć elektryczną podłogę i znacznie skrócisz sobie drogę w pierwszej części. Jak pstryknięsz przełącznik obsługujący elektryczną podłogę, wyłączy się ona i będziesz mógł bezpiecznie po niej przejść i uszkodzić światła helipadu. Przeskocz przez poręcz przy przełącznikach światła i pokręć się koło strażnicy, po czym wróć, aby zdobyć torbę z wyposażeniem. Gdy tylko ją zdobędziesz, opróżnij ją, aby przejrzeć zawartość. Kliknij na screenshoot. Przebrany w uniform technika możesz przejść koło strażników i dostać się helipadem do zastrzeżonego terenu. Skieruj się do pierwszych schodów po lewej stronie i zapal światła helipadu, a następnie wróć i użyj EMS na pudełku z przyciskami. Kliknij na Screenshoot. Z tego miejsca idź do schodów naprzeciwko i omiń straż. Zdejmij przebranie. Ogłusz człowieka, który tam jest i zabierz mu jego kartę. Mając kartę, zejdź dalej po schodach i podążaj przez tunel. Rozbrój strażnika i weź jego kartę. Przejdź przez bramę bezpieczeństwa do stosu pudeł. Będziesz potrzebował noktowizora oraz deflektora, aby przejść przez promienie. Aby otrzymać kod drzwi, będziesz musiał wejść na pudła i umieścić kamerę na wierzchu stosu. Ukryj się za strażnicą i poczekaj, aż kamera zrobi swoje. W ten sposób uzyskasz kod i będziesz mógł przejść.



3. Terminal Room

Zadania
– Włączyć komputer
– Zdobyć listę NOC
– Uciec

Strategia
Najprostszym sposobem przejścia przez ten teren jest ułożyć się w pozycji „nurkowanie przodem". W ten sposób możesz przedrzeć się przez większość promieni. Stać cię na przyjęcie uderzenia normalnych promieni. Unikaj żółtych. Gdy zatrzymasz się na dole, poczekaj, aż operator przyjdzie i wyjdzie, wtedy ruszaj dalej.

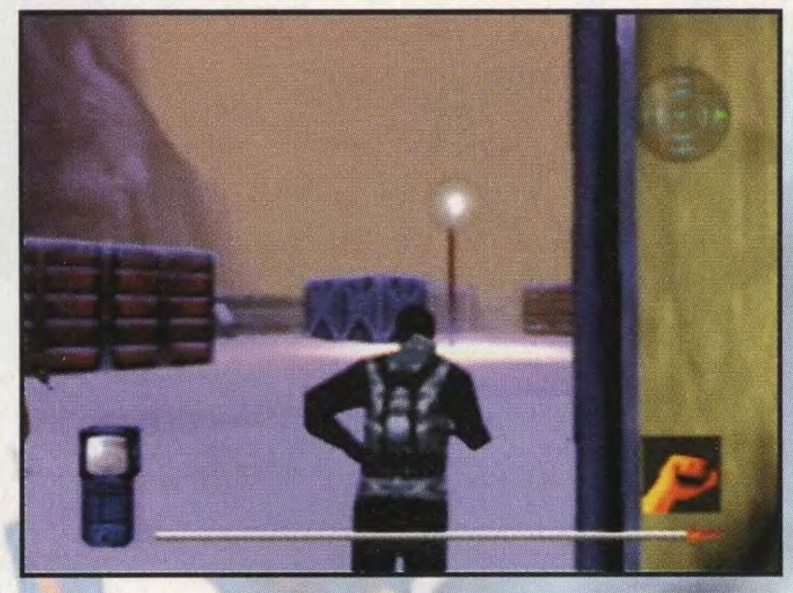


4. Rooftop Escape

Zadania
– Unikać straży
– Dojść do lądowiska helikopterów
– Uciec

Strategia
Pierwszą trudnością jest przejście przez promienie laserowe. W tym celu musisz się cofnąć do pudeł, aby z nich skoczyć. Spróbuj wykonać skok po przekątnej, aby uniknąć trafienia. Gdy się podniesiesz, spraw, by zauważyli cię strażnicy i wykończ ich. Skieruj się do przewodów i przyklej tam wybuchową gumę, następnie wycofaj się do tunelu i do heliportu. Gdy już tam wrócisz, weź z kryjówki urządzenie EMS i użyj go. Gdy to zrobisz, idź do helikoptera i zabierz przyrządy.

IV Misja Train Station



1. Mole Hunt

Zadania
– Chronić Ethana
– Przejąć pociąg

Strategia
Trzeba uważać, aby nie zgubić Ethana, gdy zacznie biec. Aby go łatwo znaleźć, przełącz swój wykrywacz przyciskiem B, następnie przełącz z powrotem, a będziesz wycentrowany na Ethana. Bądź bardzo ostrożny, gdy obserwujesz kogoś na stacji. Niektórzy mogą wykonywać bardzo podejrzane ruchy, ale nie wyciągną broni. Jeśli do nich strzelisz, misja zostaje zakończona niepowodzeniem. Pamiętaj: lepiej, żeby Ethen został raz trafiony, niż ryzykować niepowodzenie misji. Zawsze bądź gotów przestawić się na inny cel. Jeśli Ethan zniknie ci z oczu, a ty zostaniesz zaatakowany, możesz go szybko stracić. Staraj się, aby zawsze był obok ciebie.

2. Train Car

Zadania
– Zneutralizować obstawę Maxa
– Spotkać Candice
– Znaleźć przełącznik do bloków wyjściowych
– Pokonać ochroniarzy Maxa
– Zatrzymać Maxa i przejąć listę NOC
– Rozbroić zapasowy plan Maxa

Strategia
Pierwszą przeszkodą jest obstawa w kabinach pasażerów. Zastrzelenie ochroniarzy to nie problem; prawdziwym utrapieniem są zwykli ludzie. Gdy zaczynasz strzelaninę, pasażerowie zwykle wstają i zaczynają w panice biegać. W takiej sytuacji najlepiej ukryj się za murem i czekaj, aż zamkną się tylne drzwi – wtedy przynajmniej jeden z cywili zejdzie z linii strzału. Takie sytuacje występują rzadko, ale mogą spowodować pro-

a przetrwania

blemy. Chodzi o to, by nie ranić cywilów. Musisz być albo szybki, albo kilka razy strzelić i upewnić się, że zabijesz ochroniarza, strzelając mu w głowę. Gdy zabijesz obstawę, cywile będą szaleć.
Aby wykończyć pierwszą grupę ochrony w przedziałach, nie ryzykując życia cywilów, strzelaj z bliska w głowę lub zabij ich szybkimi uderzeniami pięści. Później, aby wykończyć ochronę Maxa, musisz podchodzić do każdego z ochroniarzy możliwie najbliżej, przysiąść obok niego i bardzo szybko tłuc go rękami. Aby oszczędzić życie i czas, wejdź do pokoju i wyceluj broń we wszystkich ludzi w środku. Wszyscy są agentami wroga. Po pierwszym strzale zaczną się bronić. Gdy ich wybijesz, po prostu wróć.
Aby otworzyć sejf, musisz zdobyć płynną nitroglicerynę i zapalnik ze skrzyń z wyposażeniem. Wybuchającej gumy użyj na zawiasach, aż się zrobią czerwone, następnie użyj nitro, aby skruszyć zamki. Otwórz sejf i użyj tam pilota otrzymanego od Maxa (przy bombie). Aby otrzymać pilota od Maxa, musisz potraktować jego towarzyszy granatami gazowymi.

3. Train Roof

Zadania
– Złapać Phelps

Strategia
Uważaj, bo na dachu pociągu również znajduje się ochrona. Będziesz także atakowany z samochodu jadącego obok pociągu. Aby pozbyć się kłopotu, strzel kierowcy w głowę. Goście kilka razy strzelą, ale samochód zboczy z trasy. Następnym problemem są helikoptery. Można je łatwo zdjąć za pomocą rakietnicy. Jedno trafienie i kaput. Możesz również używać pistoletu, ale jest on mało skuteczny. Ostatni problem na końcu etapu nie jest trudniejszy niż na innych poziomach. Wystrzel rakietę w helikopter i zakończ misję.

V Misja Subpen

1. Ice Storm

Zadania
– Zdobyć AF scrambler
– Zdobyć minę
– Dostarczyć Cluttera, AFS i minę
– Zdobyć wtryskarki gazu (gas injector)
– Zdobyć RC detonator
– Zdobyć materiały wybuchowe
– Uszkodzić przepompownię (pump house)
– Przegrupować się w budynku comm

Strategia
Pierwszy przedmiot otrzymasz od Cluttera. Inne są w pobliżu i łatwo je znaleźć. Jeśli zdecydujesz się zostać trochę dłużej, aby zebrać więcej przedmiotów potrzebnych w misji, a nie tych, których Clutter teraz nie potrzebuje, narażasz się na wykrycie. Jakkolwiek nie oznacza to końca misji, to musisz być w stanie wrócić do grupy i zabrać żołnierzy wystarczająco szybko, by uratować swoją grupę.
Przepompownia jest tam, gdzie znajdziesz zastępcze nożyce do drutu. Zostaw materiały wybuchowe w pobliżu głównych zbiorników. Nie wysadzaj ich, dopóki nie opuścisz budynku. W strażnicy siedzą elitarni żołnierze. Niestety, mają noktowizory i jeśli będziesz zbyt wolny, to skorzystają ze zdalnego detonatora. Możesz zaatakować i wybić ich lub użyć wtryskarek gazu. To pozbawi ich przytomności, a tobie pozwoli wejść i zebrać potrzebny sprzęt. Gdy już zdobyłeś noktowizor i uratowałeś resztę swojej drużyny, skocz z dachu comm. na jedną z otwartych ciężarówek. Jeśli nie wysadziłeś przepompowni wcześniej, zrób to teraz.

2. Tunnel

Zadania
– Znaleźć materiały wybuchowe
– Uszkodzić zakotwiczenia

Strategia
To najtrudniejsza część misji. Musisz dokładnie wyliczyć skoki, aby przejść tunel. Szczęśliwie, gdy skaczesz z ciężarówki, wylądujesz na górce, cały i zdrowy. Ustaw się po przekątnej do tunelu i obserwuj wyjazd. Skocz, gdy zobaczysz przód ciężarówki, to wylądujesz we właściwym miejscu. Teraz najprostsze zadanie – musisz jeszcze zniszczyć zakotwiczenia na molo, po jednym z każdej strony.

3. Mainland

Zadania
– Znaleźć plastik i materiały wybuchowe
– Uszkodzić elektrownię
– Odciąć zasilanie kamer
– Przejąć ID rachmistrza (accountant's ID)
– Zabrać walizkę z bunkra
– Uszkodzić walizkę
– Przynieść walizkę na wymianę
– Zniszczyć helikopter
– Uciec na kanonierce razem z Clutterem

Strategia
Jak tylko Dowey zajmie swoją pozycję, powinieneś podejść do niego, aby usunąć dwóch strażników w pobliżu elektrowni. Pod koniec misji możesz zrobić to samo, aby zabić żołnierzy w pobliżu kanonierki. Użyj plastiku na łamaczu obwodów, by przygotować układ dla Doweya, który wyłączy prąd w bazie. Upewnij się, czy rozmieściłeś materiały wybuchowe przy głównej elektrowni. Gdy nie będzie prądu, idź do bunkra i zaatakuj rachmistrza. Po użyciu duplikatora twarzy nie zapomnij zabrać z biurka ID. Po zmianie twarzy biegnij do drzwi, którymi wszedłeś i zastrzel terrorystów po prawej. Tym po lewej pozwól wrócić do helikoptera. Potem wróć do kanonierki.

4. Gunboat

Zadania
– Uciec z bazy wroga
– Zniszczyć fabrykę gazu

Strategia
Strzelaj do każdego, kto wejdzie ci w drogę. Dokładnie niszcz wieżyczki i bunkry, gdyż stamtąd mogą atakować żołnierze. Obserwuj wodę na wypadek min, a gdy je zobaczysz, to zniszcz je. W banku są żołnierze, lecz zasadniczo pilnują budynku. Zniszcz budynek, to zginą. Gdy dostaniesz się do fabryki gazu, najpierw spróbuj zniszczyć ściany, a nie wieżyczki. Gdy przewrócą się ściany, działa zostaną zniszczone.

APOCALYPSE™

Apokalipsa miała z początku zagwarantować grającemu towarzystwo Bruce'a Willisa jako partnera w prowadzonej świętej wojnie. I całe szczęście, że tak się nie stało. Przyjaciółka, która rzuciła okiem na ekran TV, wycedziła tylko „O rety... Bruce!". No właśnie. Bruce wymiata... Czy Apokalipsa bez Bruce'a byłaby tak samo dobrą grą? Willis w tym przypadku jest magnesem, nie pozwalającym naszym oczom oderwać się od ekranu – a jest na co popatrzeć. Ludzie odpowiedzialni za scenografię (w tym graficy), stanęli na wysokości zadania, z pomocą programistów wyciskając z układów graficznych konsoli wszystko, co było im potrzebne. Zwróćcie uwagę na długość ładowania etapu. Co prawda, wiele danych alokowanych jest dynamicznie – nie powoduje to jednak przeskoków w akcji – co często trafia się niektórym nowym produkcjom. Pomiędzy levelami mamy możliwość obejrzenia profesjonalnie wykonanych animacji 3D z naszym kochanym T.K. w roli głównej. Jak blisko im do filmu – trzeba zobaczyć na własne oczy. Muzycznie mamy do czynienia z mieszaniną industrialu, techno i metalu w wykonaniu.....
Jeśli nie posiadasz analogowego pada z dwiema gałkami, nie męcz palców – skocz do sklepu. Maksimum wrażeń dostarczy jak zwykle Dual Shock, bezustannie wibrujący w dłoni. Może czas pomyśleć o czymś nowym? (Maaamo! Ja chcę wibrujący kombinezon!) Grę na najniższym poziomie trudności można skończyć w 3–4 dni przy założeniu, że nie będzie się spędzało przy konsoli więcej niż 3 godziny. Dlatego też polecam wybranie trybu Normal lub Hard. Zabawa trwa dłużej, a i przyjemność jest większa. Apokalipsa rozstawia po kątach nieudolnych naśladowców starych, chodzonych strzelanek – wyznaczając nowy kierunek ich rozwoju.
Gra, dla której warto kupić PSX? Zdecydowanie, po trzykroć: TAK!

GamBeat

BRONIE

MACHINE GUN
Podstawowa broń, dobra na każdy przejaw piekielnej działalności. Wymaga jednak precyzji i doświadczenia w prowadzeniu postaci.

RIP LASER
Fioletowy, niszczycielski promień lasera, doskonała broń w walce z dużą grupą przeciwników. Niezastąpiony przy złomowaniu helikopterów.
Ograniczony zasięg, wysoka skuteczność.

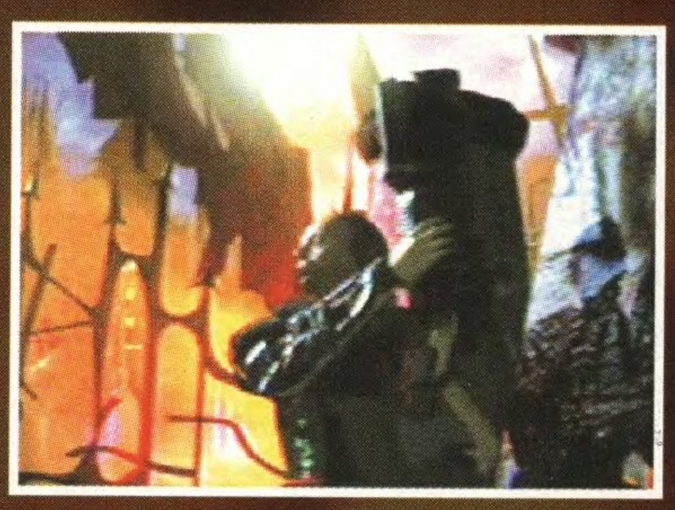
PARTICLE BEAM
Pomarańczowy promień cząsteczek, doskonały do niszczenia pojedynczych i najlepiej nieruchomych celów, takich jak wieżyczki strzelnicze lub beczki czy skrzynie.
Ograniczony zasięg, średnia skuteczność.

GRENADES
Doskonała broń przeciwko robotom, na poziomie WAR FACTORY. Dosyć dobrze sprawuje się jako broń zaczepna przeciwko jeźdźcom.
Mały zasięg, średnia siła.

LASER CANNON
Doskonały pogromca kroczących robotów, żołnierzy korzystających z odrzutowych plecaków, idealna broń przeciwko piekielnym psom na poziomie cmentarnym.
Jest to, obok rakiet, broń o największym zasięgu w grze.

FLAME THROWER
Miotacz ognia, pogromca wszelkiej elektroniki i mechaniki. Idealna broń przeciwko czołgom i robotom, chociaż i żołnierze wroga padają jak... grzanki.
Niestety, zasięg tej broni ogranicza jej zastosowanie do bliskiego dystansu.

ROCKETS
Szybko docierające do celu pociski, wymagające dokładnego (w miarę) celowania. Jakość za rozsądną cenę. Słabe przeciwko czołgom i helikopterom, dobre na roboty i żołnierzy.



HOMING MISSILES
Słabsza i wolniejsza wersja rakiet, sama obierająca cel. Broń przydatna w walce z ukrywającym się przeciwnikiem. Idealna do działań zaczepnych z ukrycia – obowiązkowa pozycja podczas walki z przeciwnikami używającymi plecaków odrzutowych. Zasięg tej broni zależy od celu, który obierze sobie pocisk.

SMART BOMBS
Generujące falę szokową ładunki energii. Przydatne do rozbijania szyku przeciwnika, niezastąpione w walce z Plagą, Bestią i Wojną.

Każda z wyżej wymienionych broni, z wyjątkiem MACHINE GUN, posiada skończoną ilość amunicji do wystrzelenia. Dodatkowe pociski uzyskuje się poprzez zbieranie odpowiednich bonusów.

a przetrwania

WIĘZIENIE

Ucieczka z więzienia to pierwszy kontakt ze środowiskiem gry.

Żołnierze i strażnicy nie są przeszkodą dla naszego szybkostrzelnego karabinu. W korytarzach należy zwracać uwagę na wybuchające po trafieniu elementy dekoracyjne, takie jak beczki, skrzynki i kolektory.

Po przebyciu kilkudziesięciu metrów korytarza, wydostajemy się na otwartą przestrzeń, gdzie mamy doskonałą okazję poćwiczyć prowadzenie ognia na otwartym terenie (pomocna funkcja Auto Aiming). Nie polecam jednak wykonywać niekontrolowanych ruchów, gdyż może to zakończyć się dla nas niechcianą wyprawą do wnętrza ziemi. Turlać można się na boki, w przód i w tył (CROUCH + kierunek). Niektóre z zawieszonych pomostów eksplodują pod nogami – co zmusza nas do wykonywania ryzykownych skoków. Gdy nie jesteśmy pewni, czy uda nam się dotrzeć do przeciwległej krawędzi, należy przytrzymać przycisk JUMP. Trey zawiśnie na swych potężnych ramionach, po czym podciągnie się, by podjąć przerwaną wędrówkę.

Po przebrnięciu tej sekcji trafimy na powrót do korytarzy, gdzie zaatakują nas małe demony. Najlepszą taktyką, w chwili gdy jesteśmy ze wszystkich stron otaczani przez wroga, jest kręcenie młynka postacią – i prowadzenie ciągłego ognia – najlepiej za pomocą miotacza ognia (w takich właśnie momentach doceniamy wartość analogowego pada!). Na końcu etapu pozostaje nam tylko zniszczyć wielkiego bossa miotającego we wszystkie strony rakietami i ogniem. Po zakończeniu tej formalności „wskakujemy" do kolejnego levelu, którym są...

KANAŁY

Zanurzeni po pas w szambie mamy możliwość rozwalania mieszkańców podziemi.

Topielcy uprzykrzają nam życie granatami – lepiej więc do nich nie podchodzić. W miejscach, gdzie mamy możliwość zeskoczenia na niższy poziom kanału, najpierw rozglądać się w poszukiwaniu rozrzuconych dodatków, takich jak np. PARTICLE BEAM. Kraty, które uniemożliwiają nam drogę, zwykle podpierane są drewnianymi belkami. Po zestrzeleniu tychże możemy spokojnie kontynuować wędrówkę.

W jaskiniach, zaatakowani przez diabły, możemy spokojnie oddać się rozkoszom niszczenia. Na otwartej przestrzeni, gdzie będziemy podróżować, skacząc po kamiennych słupach, należy uważać na krążące tu i tam nietoperze. Wielkiego zmutowanego krokodyla atakującego spod wody częstujemy granatami lub promieniem lasera. Towarzyszący mu orszak topielców traktujemy SMART BOMBS.

Znalazłszy wyjście – przez damskie prysznice – stajemy się celem dla krążącego w pobliżu policyjnego helikoptera, patrolującego...

MIASTO

Chmary policji, wojska, helikoptery, czołgi...

Gdy zeskoczymy z budynku na ziemię, zaskakuje nas przede wszystkim wykonanie całego otoczenia. To miasto żyje. Na wielkich telebimach puszczane są na okrągło teledyski, neony błyskają w ciemnościach. A ponad tym wszystkim słychać terkot setek karabinów maszynowych, dział plazmowych, świst rakiet i huk eksplozji. Żołnierze najczęściej zrzucani są w dół przez krążące nad naszymi głowami helikoptery, zza zakrętów wypadają opancerzone wozy, gdzieniegdzie porozstawiane barykady dają poczucie bezpieczeństwa.

Największym zagrożeniem na tym etapie są potężne czołgi. Jeśli pozwolimy im zbliżyć się do siebie, możemy być pewni, że skończymy jako Trey–grzanka. Gąsienicowce wyposażone są bowiem w miotacze ognia, które skutecznie odparowują energię z naszego ciała. Jeśli jest to możliwe, należy szukać schronienia pod ścianami budynków, gdzie czasem – w niewidocznych dla oka miejscach, leżą apteczki i broń. Nie należy ignorować zapadającej się znienacka ziemi, tworzącej gigantycznych rozmiarów jeziora lawy. Urzekający jest motyw szybujących nad ulicami klasycznych YELLOW CABS (taksówek). Czyżby nawiązanie do „Piątego Elementu"?

Zaliczenie tego etapu zaprowadzi nas na poddasze jednego z budynków, gdzie ucinamy sobie nieprzyjacielską pogawędkę z jeźdźcem zwanym...

ŚMIERĆ

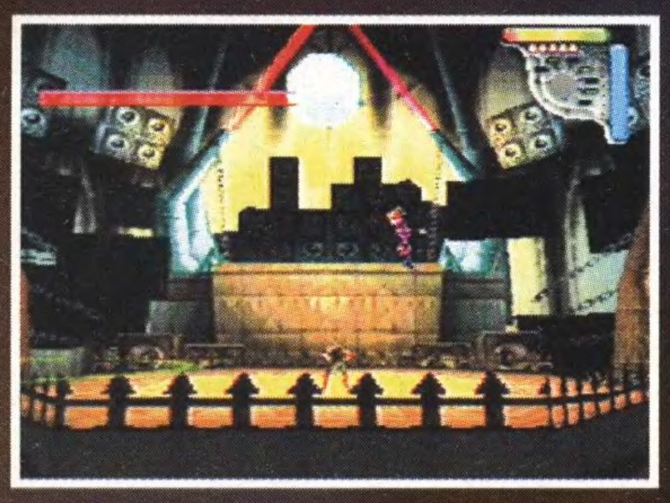
Kostucha, trzymana na dystans, nie jest trudnym przeciwnikiem. Jej ubogi repertuar możliwości pozwala jej tylko na łażenie z kąta w kąt, rzucanie co jakiś czas ładunkami laserowymi i wywijanie kijaszkiem. Z bliska potrafi potraktować nas swoją magiczną kosą, co kończy się dla nas utratą znacznej ilości energii. Częste skakanie i prowadzenie ognia z bezpiecznej odległości pozwala szybko uporać się z pierwszym jeźdźcem. Wskazane jest używanie PARTICLE BEAM i granatów.

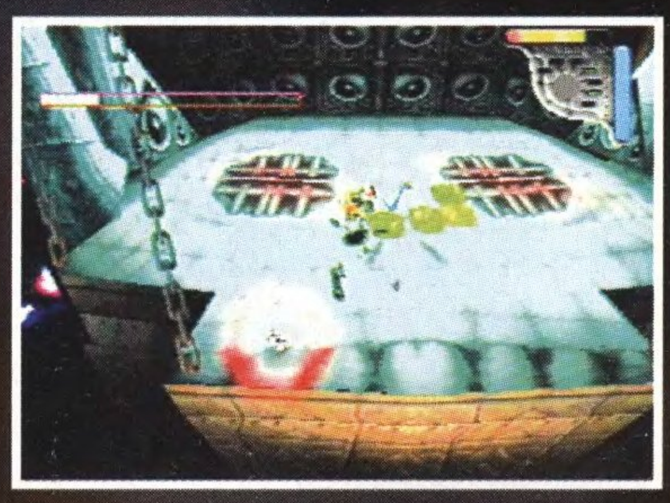
Po odprawieniu ceremonii pożegnalnej, Trey postanawia nie wracać już na ulicę. Jedyną bezpieczną i spokojną drogą pozwalającą kontynuować podróż, są...

DACHY

Całe miasto wie już o ucieczce Kincaida.

Skacząc po dachach budynków, przemieszczając się po rozwieszonych linach czy też biegnąc po zawieszonych w próżni pomostach, stajemy się celem dla bezustannie krążących helikopterów, setek żołnierzy, pojazdów wojskowych, demonów i wieżyczek





strzelniczych. Na szczęście, oprócz przeciwników, znajdziemy także wiele przydatnej broni, a także apteczki. Wszystkie te drobiazgi poukrywane są w porozstawianych tu i ówdzie skrzyniach i beczkach, a także w wielkich, eliptycznych zbiornikach na wodę.

Skakanie po dachach nie jest najprzyjemniejszym zajęciem dla naszego bohatera, tym bardziej iż jest on narażony na ciągły ostrzał ze strony nieprzyjaciela. Najbardziej niebezpieczna część etapu to bieg połączony ze skakaniem pomiędzy zawieszonymi w powietrzu, eksplodującymi pomostami. Dobrze jest zadbać o wystarczającą liczbę HOMING MISSILES, które same „zdejmą" zagrażających nam przeciwników, z których najbardziej dają w kość pojawiający się grupami cybernetyczni żołnierze, wyposażeni w plecaki odrzutowe. Końcową sekwencję – bieg nieskończenie długim pomostem (wybuchającym co chwila pod nogami) umila krążący nad głową helikopter, pełniący funkcję bossa.

Po szczęśliwym przebrnięciu przez ten etap podróży, Trey postanawia odwiedzić jedyną osobę, która może mu pomóc. Pech w tym, iż droga wiedzie przez...

CMENTARZ

Najmniej nastrojowe miejsce w grze. Ciemno, niebezpiecznie...

Z grobów powstali zmarli, którzy emanują w ciemności zieloną poświatą. Towarzyszą im znani z kanałów miotacze granatów. Należy uważać na diabelskie psy, potrafiące kłapnięciem ogromnych szczęk pozbawić nas 20% energii. W kapliczkach na początku etapu znajdziemy apteczki. W dalszej części poziomu, gdzie korzystać będziemy z drewnianych pomostów, kusić nas będą poukrywane w skalnych wyżłobieniach bronie.

Po przedostaniu się pod niewielką z pozoru katedrę zostaniemy zmuszeni do prowadzenia wymiany ognia z armią grenadierów i umarlaków. Proponowana taktyka: młynek + SMART BOMBS. Drzwi katedry otwierają się cyklicznie i powoli, by po określonym czasie zatrzasnąć się z powrotem. Należy wykorzystać okazję i w okolicach trzeciego cyklu znaleźć się we właściwym miejscu. Ze zdumieniem odkryjemy, iż katedra została przerobiona na salę koncertową – w której akurat daje występ była miłość Trey'a. Spotkanie nie może jednak być udane, bowiem seksownie wyglądająca dziewczyna to nikt inny jak...

PLAGA

Pierwszy, naprawdę wymagający przeciwnik w grze.

Walka odbywa się w ogromnej sali – na podestach i scenie zawieszonej w próżni. Plaga miota energią, która skutecznie ograbia nas z życia. Na szczęście nie pozostajemy bezbronni. Najlepszym lekarstwem okazują się PARTICLE BEAM i SMART BOMBS, a także stary dobry ogień karabinowy. W końcowej części walki należy przeskoczyć na główną scenę, gdzie PLAGA rezyduje, ponieważ pozostałe podesty spadają w przepaść.

Po wykończeniu stwora Trey odnajduje wśród zgliszczy kawałek metalu, który prowadzi go do cybernetycznego kompleksu zbrojeniowego – znanego jako...

FABRYKA BRONI

Trey, atakowany przez dziesiątki wojowniczo nastawionych robotów, musi przedrzeć się przez industrialno–cybernetyczne wnętrza fabryki, by dopaść jej szefa.

Roboty są wyjątkowo odporne na broń taką jak RIP LASER czy PARTICLE BEAM. Rakiety też nie czynią wśród nich spustoszenia. Najlepiej w walce bezpośredniej sprawują się: karabin, miotacz ognia i granaty. Oprócz zmechanizowanych i wrogo nastawionych form życia natkniemy się na żołnierzy poruszających się na plecakach odrzutowych, lasery przecinające drogę w korytarzach i zdradliwe ruchome podłogi. Dużo skakania – szczególnie w sektorze wypełnionym lawą, gdzie przemieszczamy się za pomocą sunących w powietrzu platform i rozwieszonych nad nimi lin.

Po (w miarę) bezpiecznym dotarciu do windy, mamy okazję obejrzeć naszego ulubieńca Trey'a w akcji. Do lądowiska docieramy w momencie, gdy uciekinier opuszcza dach za pomocą swojego latającego pojazdu. Kilka rakiet wystrzelonych przez Kincaida załatwia sprawę. Tylko pozornie, bowiem właściciel fabryki jest jeźdźcem, znanym jako...

WOJNA

Niewielka postać wyłania się ze zgliszczy zniszczonego pojazdu.

Po krótkiej wymianie ognia, pan Wojna łaskawie pozwala nam przedostać się na sąsiedni dach, a sam zamienia się w wielkie cybernetyczne monstrum. Naszym zadaniem jest uciekać w kierunku wskazanym przez strzałkę i zbierać (nie zwalniając) porozrzucane rakiety i SB. Gdy mister Wojna zacznie się niebezpiecznie przybliżać, należy poczęstować go pokaźną dawką rakiet.

Jeśli w zasięgu naszego wzroku pojawią się żółte beczki z wybuchową substancją, należy zdetonować SMART BOMB. Połączona fala uderzeniowa powali Wojnę i odbierze mu co nieco energii – a to z kolei pozwoli nam oddalić się na pewien dystans, z którego będziemy mogli razić demona rakietami.

Zniszczenie Wojny odsłania kulisy intrygi, która prowadzi Trey'a ku jego przeznaczeniu. Biblijny kamienny pałac, zbudowany przez Smoka – siedziba ostatniego z jeźdźców, to w rzeczywistości...

a przetrwania

BIAŁY DOM

By dostać się do środka posiadłości, musimy przebrnąć przez ogród, którego strzegą zastępy wojowników, wieżyczki strzelnicze, demoniczne psy i znane już dobrze helikoptery.

Ogród to jednak przystawka do pierwszego dania, którym okazuje się White House.

Aby dostać się do jaskini lwa, musimy przebrnąć przez jezioro lawy – skacząc po olbrzymich kamieniach. Droga do wnętrza prowadzi wokół budynku. Podróżujemy po szerokim gzymsie, na którym znajduje się wystarczająco dużo miejsca dla naszych „wielbicieli". Po zajęciu dachu wystarczy dać opór kilkunastu żołnierzom i wojowniczo nastawionemu helikopterowi.

Piekło się zbliża. Po zeskoczeniu na niższe poziomy budynku, zostajemy przywitani przez odziane w gustowne garniturki koziołki, miotające kulami ognia. Oddajemy pokłon twórcom gry, pozwalającym nam dewastować wnętrza szacownego pałacu. Wszędobylska lawa zmusza nas do wykonywania gigantycznych skoków pomiędzy zawieszonymi w niebycie skałami. Atakowani przez wyrzucane z kraterów, płonące głazy musimy podejmować, nierzadko samobójcze wręcz decyzje. Podpowiem, iż decydujący skok należy wykonać „do siebie".

Po przebyciu tego niezwykle stresującego odcinka stajemy przed TYMI drzwiami. Czas najwyższy, by Pan Prezydent USA ukazał swoje prawdziwe oblicze i stanął przed nami jako...

BESTIA

Ryczący stwór z początku miota promieniami lasera i ciska ognistymi kulami. Gdy gabinet zostanie zniszczony, znajdziemy się w wielkiej grocie wypełnionej lawą. Na krawędziach kamiennej platformy znajdują się punkty oznaczone pentagramem. Tam zwykle pojawiają się apteczki i bronie pomagające zniszczyć potwora. W miarę postępu prac rozbiórkowych podłoga zaczyna się zapadać, a my na placu boju zostajemy sami – z tym, co udało nam się wówczas zebrać. Bestia skacze i tupie, co powoduje powstanie fali rezonansowej, zmuszającej nas do wykonywania podskoków. Kule ognia, promienie energii, wybuchy wulkaniczne – Witajcie w piekle!

Aby pokonać bestię, należy poznać jej algorytm działania. Kiedy skacze, czym strzela i kiedy. Najlepiej sprawdza się prowadzenie z dalszej odległości ognia rakietowego i wykańczanie za pomocą SB z bliska. Bestia jest o wiele bardziej wrażliwa na PARTICLE BEAM i RIP LASER niż na rakiety czy granaty. Problem w tym, iż PB lub RL jest na tym etapie rzadko spotykanym dobrodziejstwem. Najlepszą taktyką jest bieganie pomiędzy punktami, w których pojawiają się bonusy. Po zapadnięciu się większości skał, trzeba skakać z wysepki na wysepkę. Gdy bestia tupie, kolejne wysepki pogrążają się w lawie – należy wtedy przeskoczyć na środkową część areny i z bliskiej odległości traktować bestię zawartością kieszeni. Do czasu, aż Bestia zacznie skakać, a nam zabraknie użytecznych w takiej sytuacji HOMING MISSILES.

Panowie z NEVERSOFT STUDIOS mogą już rozpocząć pracę nad drugą częścią gry.

Wystarczy zerknąć do Biblii:

"(...) Potem ujrzałem inną Bestię, wychodzącą z ziemi: miała dwa rogi podobne do rogów Baranka, a mówiła jak Smok. I całą władzę pierwszej Bestii przed nią wykonuje, i sprawia że ziemia i jej mieszkańcy oddają pokłon pierwszej Bestii, której rana śmiertelna została uleczona." (...)

PODSUMOWANIE

Grudzień to idealny miesiąc na pewne przemyślenia, czy raczej podsumowanie mijającego roku. Jest to czas, kiedy pojawiają się pytania: ile czasu spędziłem przy konsoli? W ile to wspaniałych gier zagrałem, a ile z nich przeszedłem? Pojawia się także pytanie – ile gier przeoczyłem? No właśnie. Grudzień jest to ostatni dzwonek, żeby nadrobić wszystkie zaległości. Zbliża się Gwiazdka, a to idealna okazja na uzupełnienie groteki. Aby ułatwić zadanie Św. Mikołajowi, postanowiliśmy zrobić ranking najlepszych gier 1998 roku. Zdajemy sobie sprawę, że w poniższych zestawieniach mogłoby się znaleźć kilka innych tytułów (gry z importu), jednak przyjęliśmy, iż najwłaściwszym rozwiązaniem jest oparcie rankingu wyłącznie na grach opisywanych w NEO.

opracował TEG

PlayStation™

Bez wątpienia najpopularniejsza konsola na świecie. Mnóstwo twórców = mnóstwo gier.

PRZYGODÓWKI

RESIDENT EVIL 2

Gra–historia. Doskonała intryga, akcja trzymająca w napięciu i niepowtarzalny klimat (martwiaki) zapewniły temu tytułowi najwyższe miejsca na światowych listach przebojów. Idealne wyważenie pomiędzy elementami zagadek i walki. Gra nie do pominięcia.

PARASITE EVE

Połączenie pomysłów z RE i FF7. Gra ze wspaniałym klimatem i trzymającą w napięciu akcją. Gracz musi rozwiązać zagadkę nagłej śmierci w płomieniach niemalże całej widowni uczestniczącej w ostatnim przed Bożym Narodzeniem spektaklu w miejscowej operze. Nieoczekiwane zwroty akcji, wiele wątków pobocznych, ciekawe zagadki i mocno rozbudowany system walki to największe plusy tytułu.

BIJATYKI

TEKKEN 3

Bijatyka nad bijatyki. Największe zalety gry to: doskonały system walki, wiele postaci walczących własnym stylem, setki ciosów, chwytów i combosów oraz znakomita oprawa wizualna. Dla tej gry wielu kupiło sobie konsole.

MORTAL KOMBAT 4

Czwarta już odsłona „smoczego turnieju". Gra daje możliwość walki kilkunastoma zawodnikami, każdy o specyficznym stylu walki oraz innym zestawie ciosów. Podobnie jak w poprzednich częściach, nie zabrakło combosów, speciali, ulubionego przez wszystkich Fatality oraz krwi.

PLATFORMÓWKI 2D

ABE'S EXODDUS

Bardzo dobre połączenie platformówki z grą logiczną, druga część ABE'S ODDYSEE. Gracz wciela się w postać Abe'a, niewolnika pracującego dla Glukkonów. Jako bohater swej rasy, postanawia wyprowadzić swój lud z niewoli – i to jest jego główne zadanie podczas gry. Dużo główkowania i humoru.

WILD 9

Bardzo dobra platformówka, w której główny bohater okazuje się największym tyranem. Możliwości wykańczania wrogów w tej grze ogranicza jedynie umysł gracza. Takiej masakry świat jeszcze nie widział. Przeciwników można: przypalać, topić, miażdżyć, zrzucać z wysokości, mielić w maszynie do odpadków itd.

PLATFORMÓWKI 2D

CRASH BANDICOOT 3

Trzecia część przygód dzielnego kojota Crasha, który stał się niemal maskotką konsoli PSX. Crash musi pokonać złego doktora Cortexa, zbierając kolorowe kryształy. Wspaniała grafika, wiele ciekawych pomysłów, doskonałe elementy zręcznościowe.

GEX ENTER THE GECKO

Druga część zabawnego jaszczura. Gra zrobiona z wielkim polotem i poczuciem humoru. Olbrzymie poziomy będące parodią znanych amerykańskich produkcji filmowych. Zabawa wysoce miodna.

MEDIEVIL

Prześmieszna gra osadzona w czasach Arturiańskich. Gracz wciela się w postać wskrzeszonego (!) rycerza, którego przy „życiu" utrzymuje żądza zemsty na okrutnym czarowniku. Gracz musi przemierzyć ogromną krainę zamieszkałą przez sługusów okrutnika, aby w końcu dobrać się do nędznego maga i w spokoju przejść na tamten świat.

THIRD PERSON PERSPECIVE

APOCALYPSE

Perfekcyjna gra akcji z Brucem Willisem w roli głównej. Gracz wciela się w prawdziwego twardziela, który rzuca wyzwanie zbrodniarzom tego świata. Uzbrojony po zęby rusza przed siebie i niszczy wszystko, co wyjdzie mu pod lufę. Oprawa graficzna nie znajduje sobie równych.

TENCHU STEALTH ASSASSINS

Gra TPP, jednak jakże inna od pozostałych. Gracz wciela się w postać ninji – zabójcy i walczy z wojownikami Cienia. Rozgrywka jest specyficzna, bo gracz nie musi, a wręcz nie powinien walczyć ze wszystkimi napotkanymi postaciami. Liczy się przede wszystkim spryt i element zaskoczenia.

TOMB RAIDER 3

Kolejna część przygód seksownej Lary Croft. Olbrzymi świat, fantastyczne krajobrazy, doskonale zaprojektowane poziomy, elementy zręcznościowe i logiczne.

SPORTOWE

ISS PRO 98

Bezapelacyjnie najlepsza piłka kopana na PSX. Znakomita szata graficzna, doskonały scrolling, aktywne kamery oraz doskonały system sterowania zawodnikami (łatwość wykonywania trudnych zwodów, niekonwencjonalnych podań i strzałów na bramkę).

WORLD CUP 98

Najlepsza piła ze stajni Electronics Arts. Aktualne składy, dokładne charakterystyki, znakomity system kierowania piłkarzami, wiele typów podań, strzałów, kiwek.

NBA LIVE 98

Kolejne dzieło wielkich „elektroników". Oryginalne drużyny wraz z aktualnymi składami, doskonała kontrola nad zawodnikami, moc dostępnych zagrań.

Varia

1998 rokiem

NHL 99
Najmłodsze „dziecko" EA Sports. Gra wiernie odwzorowująca realia hokeju na lodzie w wykonaniu najlepszych drużyn naszego globu. Prawdziwe zespoły z aktualnymi składami, pełne charakterystyki określające przygotowanie zespołu do sezonu oraz oprawa graficzna godna końca XX wieku.

STRATEGIE
WARHAMMER DARK OMEN
Druga część zmagań mocarstw fantastycznego Starego Świata. Tym razem gracz wciela się w postać dowódcy sił Imperium i jego zadaniem jest zniszczenie przeklętych Nieumarłych. Doskonała gra taktyczna rozgrywana w czasie rzeczywistym.

COMMAND & CONQUER RED ALERT: RETALIATION
Konwersja jednego z najpopularniejszych RTSów na PeCeta. Gracz może objąć dowództwo nad siłami Sowietów lub Aliantów. Każda ze stron posiada własne misje, oddziały oraz budowle. Niezły poziom sztucznej inteligencji powoduje, że aby wygrać, trzeba się wykazać logicznym myśleniem.

WYŚCIGI
GRAN TURISMO
Według wielu, jest to najlepsza samochodówka na konsole. Doskonały system jazdy, dziesiątki oryginalnych wozów i wiele torów to największe plusy tytułu. Dziesiątki godzin spędzonych z tą grą to dużo, aby ją poznać, lecz o wiele za mało, aby się nią nasycić.

COLLIN MCRAE RALLY
Drugie po GT wyścigi samochodów roku. Realizm to motto przyświecające temu tytułowi. Dotyczy to zarówno odwzorowania wszystkich zasad, tras, jak i modelu jazdy. Według wielu zawodowych kierowców system jazdy jest wręcz idealny.

VIGILANTE 8
To raczej samochodowy sparring niż wyścigi. Godny konkurent TWISTED METAL 2. Wiele typów samochodów i broni, ciekawe plansze i akcja jak dynamit.

RPG
WILD ARMS
Pod nieobecność Final Fantasy VII (już w 1997 roku zawitało w Europie) najlepszy RPG na PSX. Przeogromny świat, doskonały klimat, wiele ciekawych zagadek oraz rozbudowany element walki.

Zgodnie z profilem firmy, gier jest mało, ale za to są dobre.

PLATFORMÓWKI 3D
BANJO KAZOOIE
Niekwestionowany lider na rynku trójwymiarowych platformerów. Zawdzięcza to ogromnemu, bogatemu światu, nietypowemu bohaterowi (właściwie jest ich dwóch: misiek i dzięcioł) oraz dużej dozie humoru jak z najlepszej kreskówki. Pozycja numer 1 na N64.

FIRST PERSON PERSPECIVE
DUKE NUKEM 64
Jeden z większych PeCetowych hitów przeniesiony na N64. Niezła oprawa graficzna, ponad 30 poziomów, potężny arsenał broni, wiele potworów i mnóstwo krwi!

WYŚCIGI
DIDDY KONG RACING
Połączenie wyścigów z elementami platformówki. Fantastyczne, bajkowe krajobrazy i znakomity humor to największe zalety tytułu.

SPORTOWE
1080° SNOWBOARDING
Ta gra pokazuje magię snowboardingu. Gra podzielona na kilka trybów (zjazd, slalom, half–pipe) jest doskonałą propozycją dla amatorów „białego szaleństwa". Doskonały system kierowania i mistrzowska oprawa graficzna sprawiają, że gracz może poczuć się jak na stoku.

THIRD PERSON PERSPECIVE
MISSION IMPOSSIBLE
Znakomita gra szpiegowska powstała na motywach z filmu o tym samym tytule. Gracz wciela się w postać agenta IMF, Ethana Hunta i musi wykonać szereg misji zlecanych przez Centralę. Ich treść godna jest najlepszych filmów o agencie 007. Doskonałe połączenie elementów logicznych ze zręcznościowymi.

Rok 1998 to już ostatnie podrygi Saturna. Niewiele nowych gier, lecz trafiło się kilka tłuściejszych kawałków.

RPG
AZEL: PAZNER DRAGOON SAGA
Koronny przykład na to, że można jeszcze robić dobre gry na Saturna. Gra szokuje złożonością rozgrywki. Perfekcyjne wyważenie elementów logicznych i zręcznościowych (m.in. latanie smokiem) pozwoliło grze otrzymać najwyższą notę. Nie bez znaczenia jest także wspaniały klimat fantasy.

WYŚCIGI
SONIC R
Gry z „niebieskim" nie mogą zawodzić. Idealne połączenie wyścigów maskotek ze zbieraniem przedmiotów i trójwymiarową platformówką. Wielkie brawa za doskonałą oprawę graficzną.

FIRST PERSON PERSPECIVE
QUAKE
Najsławniejsza gra FPP na PeCeta. Doskonała konwersja niemalże bez straty jakości. Gracz wciela się w postać samotnego żołnierza walczącego z armią potworów królowej Shub–Niggurath. Szybka i mocno przesiąknięta krwią akcja.

SPORTOWE
WINTER HEAT
Pełen przegląd sportów zimowych. Super miodność i doskonała grafika w wysokiej rozdzielczości(!) to zalety tego tytułu.

Nascar 99

Jedziesz jako Bobby Allison
Weź udział w sezonie, przy czym długość wyścigu (race lengh) musi być ustawiona na co najmniej 50%, a następnie zajmij miejsce w pierwszej piątce na trasie Charlotte.
Jedziesz jako Davey Allison
Weź udział w sezonie, przy czym długość wyścigu (race lengh) musi być ustawiona na co najmniej 50%, a następnie zajmij miejsce w pierwszej piątce na trasie Talladega.
Jedziesz jako Alan Kulwicki
Weź udział w sezonie, przy czym długość wyścigu (race lengh) musi być ustawiona na co najmniej 50%, a następnie zajmij miejsce w pierwszej piątce na trasie Bristol.
Jedziesz jako Benny Parsons
Weź udział w sezonie, przy czym długość wyścigu (race lengh) musi być ustawiona na co najmniej 50%, a następnie zajmij miejsce w pierwszej piątce na trasie Richmond.
Jedziesz jako Richard Petty
Weź udział w sezonie, przy czym długość wyścigu (race lengh) musi być ustawiona na co najmniej 50%, a następnie zajmij miejsce w pierwszej piątce na trasie Martinsville.
Jedziesz jako Cale Yarborough
Weź udział w sezonie, przy czym długość wyścigu (race lengh) musi być ustawiona na co najmniej 50%, a następnie zajmij miejsce w pierwszej piątce na trasie Darlington.

Colony Wars: Vengeance

Nietykalność
Wpisz „Vampire" jako hasło.
Wszystkie bronie
Wpisz „Tornado" jako hasło.
Wszystkie statki
Wpisz „Thunderchild" jako hasło.
Podstawowe bronie zawsze dostępne
Wpisz „Dark Angel" jako hasło.
Nieskończoność broni podrzędnej
Wpisz „Chimera" jako hasło.
Nieskończona ilość dopalaczy
Wpisz „Avalanche" jako hasło.
Nieskończony fundusz
Wpisz „Hydra" jako hasło.
Wybór misji oraz sekwencji FMV
Wpisz „Demon" jako hasło.
Cheat mode
Wpisz „Blizzard" jako hasło, aby uzyskać nieskończoną ilość broni podrzędnej, możliwość wyboru misji, wszystkie statki, pieniądze i much more – jak to mawiają Angole...
Wyłączenie wszystkich cheatów
Wpisz „Stormlord" jako hasło.

Duke Nukem: Time to Kill

Skończenie gry
Podczas gry przytrzymaj L2 + R2 i wciśnij ■, ▲, ●, ●, Start
Możliwość oglądnięcia filmiku z Rogue Trip
Podczas otwierania loga GT Interactive wciśnij L1 + L2 + R1 + R2

Future Cop 2100 L.A.P.D.

Wszystkie bonusowe bronie
Wpisz „SYMRGOBRRL" jako hasło
Wszystkie misje ukończone i wszystkie bonusowe bronie
Wpisz „DYPYFASRHR" lub „DYSIFASRHY" jako hasło.
Machine gun i amunicja do niego
Wciśnij pauzę i podświetl opcję „Sound FX Volume" na ekranie opcji. Później wciśnij ■, ●, SELECT, ✖, SELECT, ✖, ●, ■, wybierz opcję „QUIT" i wybierz „YES" do potwierdzenia kodu. Jeśli zrobisz to poprawnie, ekran podskoczy.
Większy power dla machine guna
Wciśnij pauzę i podświetl opcję „Sound FX Volume" na ekranie opcji. Później wciśnij: ●, ●, ●, ✖, ✖, ✖, ●, SELECT, wybierz opcję „QUIT" i wybierz „YES" do potwierdzenia kodu. Jeśli zrobisz to poprawnie, ekran podskoczy.
Większy power dla zbroi
Wciśnij pauzę i podświetl opcję „Sound FX Volume" na ekranie opcji. Później wciśnij: ■, SELECT, ●, ✖, ●, ✖, wybierz opcję „QUIT" i wybierz „YES" do potwierdzenia kodu. Jeśli zrobisz to poprawnie, ekran podskoczy.
Większy power dla ciężkiej broni
Wciśnij pauzę i podświetl opcję „Sound FX Volume" na ekranie opcji. Później wciśnij: ■, ■, ■, ●, ✖, ●, ✖, wybierz opcję „QUIT" i wybierz „YES" do potwierdzenia kodu. Jeśli zrobisz to poprawnie, ekran podskoczy.
Większy power dla specjalnej broni
Wciśnij pauzę i podświetl opcję „Sound FX Volume" na ekranie opcji. Później wciśnij: ■, ●, ■, SELECT, ●, ✖, ■, ●, wybierz opcję „QUIT" i wybierz „YES" do potwierdzenia kodu. Jeśli zrobisz to poprawnie, ekran podskoczy.
Wyższy skok
Wciśnij pauzę i podświetl opcję „Sound FX Volume" na ekranie opcji. Później wciśnij: ●, ●, ●, ●, ■, ✖, SELECT, ■, ✖, SELECT, ●, wybierz opcję „QUIT" i wybierz „YES" do potwierdzenia kodu. Jeśli zrobisz to poprawnie, ekran podskoczy.
200 bonusowych punktów
Wciśnij pauzę i podświetl opcję „Sound FX Volume" na ekranie opcji. Później wciśnij: ●, ■, ●, ✖, SELECT, ■, ✖, wybierz opcję „QUIT" i wybierz „YES" do potwierdzenia kodu. Jeśli zrobisz to poprawnie, ekran podskoczy.
Hasła do leveli:
1. TAFRGYBLRR
2. CRGRGYBLRY
3. FUMRGYBLRL
4. SICUGYBLLI
5. TAFUGYBLLR
6. CRGUGYBLLY
7. FUMUGYBLLR
8. SIFYGYBISR

Agent Armstrong

Możliwość cheatowania
Musisz znaleźć specjalną lokację, aby móc wpisywać kody. Po rozpoczęciu gry idź w prawo, dopóki nie dojdziesz do pomieszczenia z miśkiem (teddy bear). Później stań twarzą do ściany i wciśnij ●. Jeśli zrobisz to poprawnie, usłyszysz zmutowany odgłos. Teraz idź do przodu do następnego pokoju, który znajduje się zaraz po prawej stronie pomieszczenia leżącego na dole. Wciśnij ●, aby uruchomić platformę. Użyj platformy, żeby dojechać do pokoju zabaw i włączyć możliwość cheatowania. Niżej wymienione hasła powinny teraz działać.
Nietykalność
Podczas gry wciśnij ✖, ✖, ✖, ✖, ▲, ●, ✖ i ■ na drugim kontrolerze
Wszystkie bronie
Podczas gry wciśnij ●, ●, ●, ▲, ▲, ✖, ✖ i ■ na drugim kontrolerze
Wybieranie leveli
Podczas gry wciśnij ▲, ▲, ▲, ■, ■, ■, ✖, ✖ i ● na drugim kontrolerze

tips & tricks

Twisted Metal 3

Wszystkie samochody
Wpisz jako hasło „ALLVID"
Samochód „Cheetah"
Wpisz jako hasło „RUNNER"
Samochód „Cobra"
Wpisz jako hasło „RATTLE"
Samochód „Panther"
Wpisz jako hasło „MYSTER"
Somochód " Scorpion"
Wpisz jako hasło „DESERT"
Chrystal Cup
Wpisz jako hasło „GLASSX"
Diamond Cup
Wpisz jako hasło „ROCKYY"
Zenith Cup
Wpisz jako hasło „ZDPEAK"

Trash It

Kody do leveli
Wybierz „Quest mode", później wpisz jedno z niżej wymienionych haseł do rozpoczęcia wybranego levelu.
Hasła do leveli:
Chemical Plant Boggin
Toy World Pleb
Launchpad Bostin
Planet Core Minging
City Shatner
Timmy Temple Glitter
Moonbeams Lab Smudge

Vigilante 8

Kody wpisuj na ekranie haseł – Passwords
Nietykalność
i will not die
Zmniejszona grawitacja
reduce gravity
Brak przeciwników
go sightseeing
Wielkie opony
monster wheels
Mocniejsze pociski
deadly missile
Wszystkie sekrety
wmnnwlhtscuclh
Wszystkie filmiki
see all movies
Lepiej nie próbuj :)
hardest of all
Specjalne ataki
z Machine Guna
Interceptor Missiles
⬆, ⬆, ⬇, strzał
Bull's Eye Rockets
⬆, ⬇, ⬆, strzał
Sky Hammer
⬇, ⬇, ⬇, strzał
Bruiser Cannon
⬇, ⬆, ⬇, strzał
Roadkill Mines
⬅, ➡, ⬆, strzał

Bubsy 3D

Wpisz jedno z poniższych haseł na ekranie wczytywania i save'owania gry.
Wybieranie poziomu
XMVLCHTMSB
99 żyć
XMUCHOLIFE
Wybieranie poziomu i 99 żyć
XALLDBUGCR
Wszystkie części rakiety
XTOOROCKER
Zmiana wyglądu
XURASNAKER
Level bonusowy
XBNSCHTMMM
Włączenie zoom cheat
XZOOMERKB
Sound test
Wpisz jedno z poniższych haseł na ekranie wczytywania i save'owania gry:
BUBSYHITXA
BUBSYBOPXA
BUBSYCNTXA
BUBSYDOGXA
BUBSYCARXA
BUBSYGLDXA
BUBSYHIHXA
BUBSYIDLXA
BUBSYPOWXA
BUBSYSCRXA
BUBSYUFOXA
BUBSYH2OXA
BUBSYWOOXA
BUBSYWOLXA
BUBSYWORXA

Cool Boarders 3

Wszystkie trasy
Wpisz WONITALL jako nazwę turnieju.
Wszyscy deskarze i ich dechy
Wpisz OPEN_EM jako nazwę turnieju.
Wielkie łby zawodników
Wpisz BIGHEADS jako nazwę turnieju.

Silhouette Mirage

Full power
Zapauzuj grę i wciśnij ⬆, ⬆, ⬇, ⬇, ⬅, ➡, ⬅, ➡, ✖, ■, ▲, ●

Capcom Generations vol. 2

Wybieranie leveli
Na ekranie opcji podświetl „Backup". Później trzymaj L1 + Start na kontrolerze drugim i wciśnij START na kontrolerze pierwszym.

Ninja: Shadow of Darkness

Wybieranie poziomu
Wczytaj grę i wciśnij L2, L2, R2, R2, kiedy ukaże się wiadomość „Checking Memory Card". Wtedy możliwość wybrania lavelu pokaże się na początku gry.
Nietykalność i przedmioty
Za pauzuj grę i wciśnij L1, L2, L1, L1, L1. L2, L2, L2, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■. Jeśli wprowadzisz kod poprawnie, ninja zmieni się w tzw. Skeleton'a :). Jeśli powtórzysz kod nasz kolega znowu stanie się ninją. Wszystkie extra item'y pozostaną twoje
Posiadanie miecza
W main menu wciśnij ⬅, ➡, ➡, ⬆, ✖, ✖, ■.

C&C Red Alert - Retaliation

Misje z mrówkami
Ustaw stopień trudności na Hard, a następnie wybierz Campaigns i uruchom misje w Anglii.
Kody
Kliknij na przycisk „Team" w menu przy użyciu kółka (lub jakiegokolwiek przycisku skonfigurowanego na Cancel) lub prawego przycisku myszy. Następnie klikaj kółkiem na przedstawionych poniżej ikonkach:
Parabomb
✖, ✖, ✖, ●, ▲, and ■
Chronoshift
■, ●, ▲, ✖, ●, and ●
Instant victory
●, ●, ▲, ✖, ✖, and ■
Full map
▲, ▲, ✖, ●, ▲, and ■

Test Drive 5

Łatwy wysoki wynik
Rozpocznij Drag Race, które najlepiej pasuje do twojego samochodu.
Odkrycie dodatkowych trybów gry
Zwycięż drag race, a następnie wpisz VRSIX jako swoje imię, po czym zapisz stan gry.
Bonusowe bryczki
Wpisz się jako NOLIFE w high score.
Super arcade mode
Wpisz się jako SPURT w high score.
Bonusowe sekwencje FMV
Wpisz się jako AUXYRAY w high score, a następnie wybierz opcję Fear Factory Video z menu głównego.

Jikkyou American Baseball

Wielkie głowy
Na ekranie tytułowym wystukaj
●, ✖, ▲, ■, Select, ⬆, L1, L2, R1, R2.
Funny head mode
Na ekranie tytułowym wystukaj
✖, ▲, ■, Select, ⬇, L1, L2, R1, R2.
Extra poziomy
Przejdź wszystkie 150 leveli, a następnie wybierz „1 Player" z menu głównego, po czym wybierz opcję „The Final", która umożliwia granie w extra levele.

Tomb Raider 3

Kody wpisuj w czasie gry.

Wszystkie przedmioty
L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2

Wszystkie bronie
L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2

Wszystkie poziomy
L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2

Pełno zdrowia
R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2

Race Key w Lara's House
R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2

NFL Madden '99

Stadion	*Kod*
EA Sports	EASTADIUM
Tiburon	OURHOUSE
Cleveland	DOGPOUND99
RFK	THEHOGS
Original Miami	NOTAFISH
Original Oakland	STICKEM
Original Tampa	SOMBRERO
Astrodome	FOR_RENT

S.C.A.R.S.

Jako hasło wpisz:

Wszystkie wózki	„ALLVID"
Cheetah	„RUNNER"
Cobra Car	„RATTLE"
Panther car	„MYSTER"
Scorpion car	„DESERT"
Chrystal Cup	„GLASSX"
Diamond Cup	„ROCKYY"

F-1 World Grand Prix

Nowa trasa na Hawajach
Wgraj w trybie Championship na poziomie trudności Professional, to pojawią się nowe opcje.

Złocisty kierowca
W trybie Exhibition wybierz kierowcę o nazwisku Williams i zmień mu je na „Pyrite". Wróć do ekranu tytułowego i znowu do trybu Exhibition. Pojawi się nowy kierowca.

Srebrzysty kierowca
W trybie Exhibition wybierz kierowcę o nazwisku Williams i zmień mu je na „Chrome". Wróć do ekranu tytułowego i znowu do trybu Exhibition. Pojawi się nowy kierowca.

F-Zero X

Wszystko
W Mode Select naciśnij:
←, Z, →, C–↑, C–↓, C–←, C–→, Start

Wetrix

Zmiana kształtu klocków
Musisz ukończyć sukcesem tryb Practice, wtedy tło zrobi się czerwone. Poźniej musisz zdobyć ocenę co najmniej OK. we wszystkich pozostałych trybach dla pojedynczego gracza. Tło zrobi się zielone. Teraz we wszystkich trybach pojawi się niebieski koleś. Kliknij na niego, to spadające klocki będą miały inne kształty.

Wybór tła i terenu
Muisz ukończyć wszystkie plansze trybu Practice, wtedy pojawi się nowa opcja – Floor, pozwalająca ci na zmianę tła i terenu.

GT 64 Championship Edition

Odwrócone trasy
Skończ tryb championship na poziomie trudności easy

Szybki start
Natychmiast po ukazaniu się żółtego światła dodaj gazu, żeby wystartować szybciej niż twoi przeciwnicy.

Body Harvest

Większy power broni
Wpisz się jako „ICHEAT".
Później podczas gry wciśnij ↓, ↑, ↑, Z, Z, ←, →

Surreal mode
Wpisz się jako „ICHEAT".
Później podczas gry wciśnij ↓, ↑, →

NHL '99

Duże głowy
Wpisz jako hasło „BRAINY".

Duzi zawodnicy
Wpisz jako hasło „BIGBIG"

Zwiększenie prędkości gry i upływu czasu.
Wpisz jako hasło „FAST"

Mission Impossible

Kody wpisuj na ekranie wyboru misji. Jeśli zostaną wpisane poprawnie, Ethan to potwierdzi.

Duże głowy
C–↓, L, C–↑, L

Turbo
C–↑, Z, C–↑, Z, C–↑

Małolaty
C–↓, C–↑, R, ←, Z

Duże nogi
C–↓, R, Z, C–→, C–←

Uzi
C–→, C–←, C–→, C–↓, R

Rakietnica
R, L, C–←, C–→, C–↓

Pistolet 1
C–↑, L, C–→, C–←, C–↑

Pistolet 2
R, L, C–↓, C–↑, C–↑

Dodatkowy etap
Gdy skończysz grę, poczekaj aż skończy się lista płac. Pojawisz się w ambasadzie i spotkasz z twórcami gry. Porozmawiaj ze wszystkimi, wtedy przyłączą się do ciebie Ethan i Candice. Miłej gry :)

Deadly Arts

Granie jako Reijii
Na tytułowym ekranie wciśnij:
A, B, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

Granie jako Gouriki
Na tytułowym ekranie wciśnij:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A

Inne kostiumy
Podczas wybierania postaci przytrzymaj L i wciśnij ← lub →. Jeśli zrobisz to dobrze, postacie zmienią kolor. Później wybierz postać, ciągle trzymając L.

opracował Brat (NOL-a)
nol@ssonline.com.pl

prenumerata

WYNIKI LOSOWANIA GIER DLA PRENUMERATORÓW

Zgodnie z obietnicą daną w poprzednim numerze, wśród nowych prenumeratorów wylosowaliśmy trzy osoby, które w tym miesiącu otrzymają od nas pełne, oryginalne super gry. I uwaga, aż dwie osoby spośród wylosowanych posiada konsolę Nintedo 64, otrzymają więc od nas gry na swoją czarną 64–bitową maszynę.

Szczęśliwymi prenumeratorami są:
Marian Łysak, Rytro – ISS PRO '98
Kuba Cerlica, Warszawa – ISS PRO '98
Krzysztof Szymański, Piekary Śląskie – – BANJO–KAZOOIE

Za miesiąc kolejne losowanie i kolejne 3 super gry! Nie zwlekaj więc i zamów prenumeratę już dziś!

Zasady prenumeraty

Prenumerata NEO: 6 numerów za 27 zł

Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej.

Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca, dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem. Czyli prenumerata opłacona np. w lipcu rozpoczyna się od numeru wrześniowego, opłacona w sierpniu, od numeru październikowego, itp.

Wpłat należy dokonywać na czerwonych przekazach pocztowych, dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie przekazu, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek), prosimy NAKLEIĆ KUPON PRENUMERATY (kupon znajduje się z boku strony – należy go wyciąć lub zrobić xero).

Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić, dotyczy to zwłaszcza danych dotyczących zamawiającego (imię, nazwisko, adres), które prosimy wypisać WIELKIMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również niewyraźne pismo i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub nawet je uniemożliwić.

Prenumerata jest wysyłana na przed dostarczeniem numeru do kiosków, co oznacza, że powinna dotrzeć do zamawiającego w tym samym tygodniu, co czasopismo do kiosków.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod warszawski numer telefonu (0–22) 624–91–47 tylko w dni powszednie, w godzinach 9.00–16.00.

Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEO
skr. poczt. 21
00–800 Warszawa 66

Uwaga!
Zamówienia przyjmujemy wyłącznie w formie opłaconych przekazów pocztowych. Nie wysyłamy nic za zaliczeniem!

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

PRENUMERATA

Prosimy potwierdzić krzyżykiem zamówienie prenumeraty.

☐ **6 numerów Koszt 27 zł**

KONSOLA

Proszę zakreślić krzyżykiem posiadaną konsolę:

Sony PlayStation ☐
Nintendo 64 ☐
Sega Saturn ☐
Inna (jaka?) ☐

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery NEO

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10				

Zestaw 1
Zestaw 2

Archiwalia

Zasady zamawiania numerów archiwalnych są podobne do zasad zamawiania prenumeraty. Zamówione numery archiwalne należy zaznaczyć na kuponie, w części „Archiwalia", zaś kupon nakleić z tyłu czerwonego przekazu pocztowego w części „na korespondencję" (środkowy odcinek).

Do sumy przekazu należy dodać cenę przesyłki pocztowej. W przypadku zamawiania kilku archiwalnych numerów (egzemplarzy) NEO, należy dodać do siebie podane obok ich ceny, następnie dodać koszty przesyłki i sumę wpisać do przekazu.

CENY NUMERÓW ARCHIWALNYCH

NEO '01	**3.50 zł**
NEO '02	**3.50 zł**
NEO '03	**3.50 zł**
NEO '04	**3.50 zł**
NEO '05	**3.90 zł**
NEO '06	**3.90 zł**
NEO '07	**3.90 zł**
NEO '08	**3.90 zł**

Koszty przesyłki pocztowej:
od 1 do 2 egzemplarzy: 1.50 zł
od 3 do 4 egzemplarzy: 1.90 zł
od 5 do 8 egzemplarzy: 2.40 zł

OFERTA SPECJALNA!

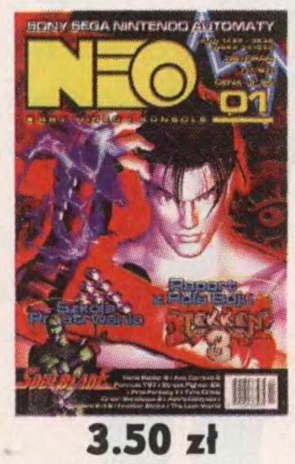
„Czwórkami do nieba szli...".

Ooops, do klienta. Proponujemy dwa pakiety specjalne:

1. NEO '01, '02, '03, '04
2. NEO '05, '06, '07, '08

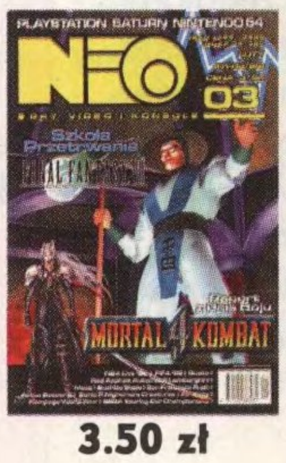
w rewelacyjnej cenie 9.90 zł + 1.90 zł koszty przesyłki za pakiet.

36.54% taniej!



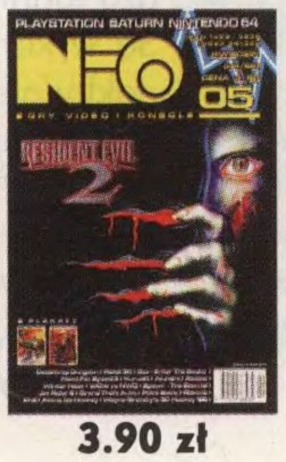
3.50 zł

3.50 zł

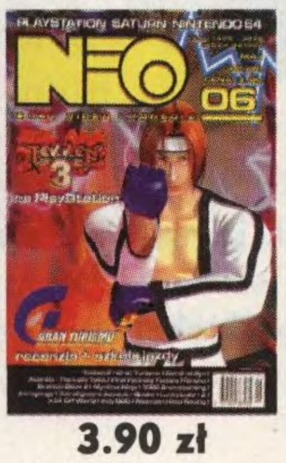


3.50 zł

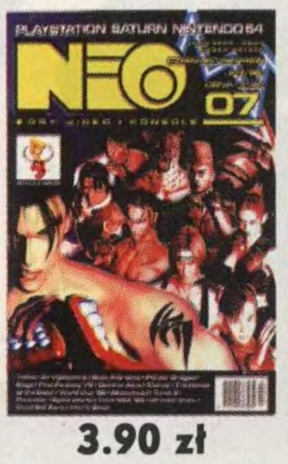
3.50 zł



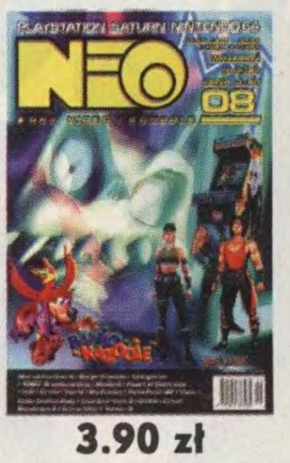
3.90 zł



3.90 zł



3.90 zł



3.90 zł

Final Fantasy na żywo

O imprezie MNS 4 (czwarty konwent Świata Mangi) możecie przeczytać w grudniowym numerze Secret Service nr 63, gdzie znajduje się obszerny dział poświęcony mandze. Dlaczego jednak wzmianka na ten temat znalazła się w NEO? Spójrzcie na zdjęcie, to zrozumiecie.

Na tegorocznym konwencie, jak na każdym zresztą, odbył się konkurs strojów. Ten jednak był szczególny, bowiem wzięła w nim udział grupa śmiałków, którzy odważyli się przebrać za... Poznajecie na zdjęciach? Tak jest! Drużyna bohaterów z FINAL FANTASY VII.

Pokaz Finalowców nie skończył się tylko na samej paradzie po scenie. Zaprezentowali oni zgromadzonym na konwencie otaku przygotowaną przez siebie scenkę. Właściwie to nawet był to dramat w jednym akcie z udziałem następujących dramatis personae: Cloud Strife, Tifa Lockhart, Barret Wallace, Cid Highwind oraz w roli czarnego charakteru zły i okrutny Sephirot. Pełna dramatyzmu i napięcia sztuka przedstawiała budzący grozę finalny (sic!) bój drużyny Clauda z Sephirotem.

Najpierw zaatakowała rącza Tifa, a potem poprawił ją Baret. Sephirot zachwiał się, lecz jednak szybko otrząsnął się z zamroczenia i wyprowadził zabójczy cios, który powalił Clouda na dechy sceny, tj. na ziemię. Tifa znów skoczyła do ataku, podczas gdy Cid ożywił martwego towarzysza. Cloud podniósł się, lecz – o zgrozo! – w tym czasie zdążył już zginąć Cid. Cloud zawył z rozpaczy nad ciałem przyjaciela i, wkurzony do poziomu Limit Breaka, wyprowadził wspomagany mocą swych materii Omnislash! Cios dosięgnął Sephirota, bryznęła krew... (ops! trochę się rozpędziłem) i skonał.

Scena wyglądała wspaniale, nic więc dziwnego, że po ogłoszeniu wyników okazało się, że grupa FF zajęła I miejsce za najlepiej odegraną scenkę! Sama Tifa zajęła natomiast 1 miejsce za najlepszy kostium, zaś na koniec cała ekipa – II miejsce za największe podobieństwo do prawdziwych postaci. Brawo! Być może sukces drużyny zainspiruje inne osoby do udziału w następnym Costiume Play'u w przebraniu postaci z innych gier – może w przyszłym roku zobaczymy kogoś z TEKKENA?

Konsolite

Po obejrzeniu powyższych zdjęć chyba nie macie już wątpliwości, że jestem stuprocentowym fanem FINAL FANTASY VII i wszystkiego, co się z tą grą wiąże. Mam oryginalną grę FFVII, mam plakaty z FFVII, a całkiem niedawno udało mi się zdobyć figurki bohaterów. Niestety, jeszcze nie mam wszystkich, ale to tylko kwestia czasu...

Trudno jest dużo napisać o tych figurkach (najwięcej mówią same zdjęcia), po za tym że powinny znaleźć się na biurku, monitorze, telewizorze lub za szybą biblioteczki każdego fana FFVII. No, chyba że ktoś ma coś przeciwko figurkom.

Wszystkie postaci są wykonane bardzo ładnie, starannie, ze szczegółami. Są wykonane z tworzywa sztucznego, dokładnie pomalowane i bardzo wiernie oddają wygląd bohaterów naszej ulubionej gry. Innymi słowy Aeris wygląda jak Aeris i to samo tyczy się pozostałych bohaterów. Jak na figurki, są całkiem spore, najwyższy Barret ma 12 cm wzrostu. Niektóre części są ruchome, jak ręce, głowy i korpus/nogi.

Jedyne wady figurek to ich cena i dostępność. Jeden egzemplarz kosztuje w granicach od 50 do 80 zł (z wyjątkiem chocobo i żaby, które są tzw. bonusami do niektórych postaci), co wcale nie jest mało, zwłaszcza gdy doliczymy koszty przesyłki. Natomiast jeśli chodzi o dostępność, to jedynym sposobem zdobycia tych figurek jest zamówienie ich w sieci sprzedaży wysyłkowej i sprowadzenie zza granicy. Ale czego to nie zrobi prawdziwy fan, byle tylko zdobyć upragnione gadżety związane z ukochanym tytułem. Opisane tu figurki można zamówić poprzez firmę R.A.R., która wychodzi naprzeciw naszym – fanów FFVII – oczekiwaniom.

Konsolite

Konkurs RAJD

Redakcja NEO wraz z firmą Multi–Styk zapraszają do udziału w konkursie pt.: „Rajd". Dziwna nazwa jak na konkurs, nieprawdaż? No, nie jest może taka dziwna, jeśli weźmie się pod uwagę, co jest główną nagrodą w niniejszym konkursie. Kierownica – podstawowy element każdego pojazdu. Co prawda, gdyby się uprzeć, to i bez kierownicy można pojechać, tyle że nie koniecznie tam, gdzie by się chciało. Jeśli chodzi o gry wyścigowe, to można „jeździć" i na zwykłym padzie, ale to trochę tak, jakby jeść obiad rękami. Pewnym udogodnieniem są już pady analogowe, gdzie rolę kierownicy spełnia gałeczka, ale to też rozwiązanie tylko połowiczne. Cóż, jeśli chcemy odczuwać prawdziwą przyjemność z jazdy, jeśli pragniemy maksymalnego realizmu, nie pozostaje nam nic innego, jak tylko podłączyć do konsoli kierownicę. To sprzęt dla zawodowców, prawdziwych rajdowców, których rekordy czasowe wprawiłyby w zdumienie samego Collina McRae. Ale też dla amatorów, którzy dość mają kręcenia młynków na każdym zakręcie z powodu „głupiego pada"! Nie ma to jak kierownica, zwłaszcza kierownica, która „trzęsie"!

Wszyscy kierowcy – na start! Zaczynamy „rajd" o Grand Prix, którą zamiast zwyczajowego pucharu jest tym razem wibrująca kierownica. Drugie i trzecie miejsca także są premiowane: wibrująca Barracuda 2 oraz zestaw bezprzewodowych padów na podczerwień.

Aby wziąć udział w konkursie – „rajdzie", należy odpowiedzieć na dwa proste pytania, napisać odpowiedzi na kartce pocztowej, nakleić na tej kartce kupon konkursowy (wycięty prawy dolny róg strony z napisem RAJD) i wysłać tę kartkę pod adresem redakcji:

NEO
skr. poczt. 21
00–800 Warszawa 66

Uwaga!

Meta jest wyznaczona na 31 grudnia 1998 i do tego dnia najpóźniej należy wysłać kartki z odpowiedziami. Losowanie odbędzie się w styczniu, a wyniki „rajdu" ogłosimy w 13. lutowym numerze NEO.

3... 2... 1... GO!

1. Pytanie

Podaj tytuły przynajmniej 5 gier wyścigowych, opisywanych w NEO.

2. Pytanie

Jak nazywa się firma, która jest oficjalnym dystrybutorem akcesoriów Inter–Act na terenie Polski?

Nagrody:

1. miejsce
Grand Prix – kierownica V3 SX z funkcją wibracji
2. miejsce
Barracuda 2
3. miejsce
Infrared set (zestaw padów bezprzewodowych)

Wyłącznym sponsorem konkursu „Rajd" jest firma Multi–Styk, legalny dystrybutor akcesoriów do PC i PlayStation firm Inter–Act...

Uwaga!

Wypełnienie poniższej ankiety nie jest warunkiem udziału w konkursie.

Każdy, kto wypełni poniższą ankietę i wyśle ją pod adresem firmy Multi–Styk, otrzyma talon uprawniający do zakupu artykułów produkowanych przez firmę Inter–Act z 10% zniżką w dowolnie wybranym autoryzowanym sklepie na terenie całego kraju.

MULTI–STYK
ul. Kossakowskiego 42
04–744 Warszawa

Imię: .....
Nazwisko: .....
Adres: .....
.....
Telefon: .....
Wiek: .....

1. Jakiej platformy używasz do grania:
– komputer multimedialny ..... ☐
– konsola Sony PlayStation ..... ☐
– Nintendo 64 ..... ☐
– Sega Saturn ..... ☐

2. Jakimi kontrolerami się posługujesz?
.....
.....

3. Co ci się w nich podoba, a co chciałbyś w nich zmienić?
.....
.....

4. Który z kontrolerów uważasz za najlepszy?
.....

5. Czy planujesz zakup któregoś z nich?
.....

RAJD

special Edition

W tym miesiącu nieco inaczej niż poprzednim razem. Jeśli taka forma przypadnie wam do gustu co jakiś czas NEO FANTASY będzie nosiło podtytuł SPECJALNA EDYCJA. Miłej lektury.

Mniej więcej rok temu na europejski rynek trafiła gra zatytułowana FINAL FANTASY VII. Zanim jednak ktokolwiek na świecie zobaczył FINAL FANTASY VII, już rodziły się setki pytań i wątpliwości. Czy aby napewno ta gra zaspokoi wybredne gusta milionów graczy na całym świecie? Czy okaże się lepsza od rządzącego DIABLO? Odpowiedź przyszła sama, wraz z ukazaniem się gry. FINAL FANTASY VII została okrzykniętą grą roku 1997 na PSX. Czasy się zmieniają i premiera FINAL FANTASY VIII zbliża się wielkimi krokami. Czy powtórzy sukces poprzednika?

Gdy tylko otrzymałem demo FFVIII, co sił w nogach pognałem do domu, zgasiłem wszystkie światła, kazałem domownikom się uciszyć, po czym wreszcie odpaliłem upragniony krążek. Na ekranie najpierw pojawił się księżyc w pełni, a raczej jego odbicie w wodzie, a chwilę później moim oczom ukazało się logo FFVIII. Jak się okazało, był to początek filmiku przedstawiającego atak żołnierzy na jakąś wyspę. Już wtedy zwróciłem uwagę, jak bardzo różnią się filmy od tych znanych z „siódemki". Przede wszystkim wszystkie postacie są już bardziej zamerykanizowane i nie przypominają już tych śmiesznych mangowych kukiełek, jakie znaliśmy z „siódmej" części. (Ja tam mangę lubię, ale sądzę, że to bystry chwyt chłopaków ze Square'u, mający na celu przyciągnięcie większej liczby graczy, a wśród nich i wszystkich anty–mangowców). Po drugie, postacie zachowują się o wiele naturalniej. Są takie... żywe, prawdziwe, po prostu ludzkie. Kolejną, a zarazem trzecią niespodzianką jest przejście z filmików do gry. Jest prawie kompletnie niezauważalne. Chwała za to panom ze Square!

Jeśli chodzi o grafikę w grze, tła tak jak poprzednio są w całości renderowane (wyglądają znacznie lepiej niż w FF7), natomiast postacie na pierwszy rzut oka wyglądają tak, jak w PARASITE EVE. Mówię „na pierwszy rzut oka", gdyż już po chwili da się zauważyć, iż są znacznie bardziej bogate w detale. Jeśli chodzi o grafikę podczas walki, odniosłem wrażenie, iż jest ona znacznie lepsza i bardziej szczegółowa niż w części siódmej. Do tego jestem w stanie się założyć, iż jest ona nawet bardziej dynamiczna!

Teraz sprawa dźwięku. Ludzie! Tak niesamowicie wykręconej w kosmos muzy nie słyszałem jeszcze w żadnej grze! Oscar za muzykę. (Na pewno sprowadzę sobie soundtrack – muza rządzi!) Jeśli chodzi o dźwięki, są bardzo dobre, tak jak we wszystkich grach Squaresoftu.

Dobrze, starczy o emocjach, czas na garść faktów. Udało mi się zebrać nieco informacji na temat nowego systemu walki oraz nieco o bohaterach. Zapraszam do lektury!

Jeśli chodzi o walkę, dodano następujące komendy, które na pewno sprawią, iż walka będzie jeszcze ciekawsza, niż miało to miejsce w części VII. Ponadto, jak by nie było, nowy system to nowe możliwości, a nowe możliwości to nowe wyzwanie.

DRAW – Ta komenda decyduje o tym, jak dana postać przyswaja sobie magię. Magia nie jest przyswajana za pomocą Materii ani nic w tym rodzaju. Nauczysz się przechwytywać magię wroga. Musisz to zrobić tuż przed rzuceniem przez przeciwnika czaru, następnie możesz wykonać jedną z dwóch czynności...

USE – Gdy tylko przechwycisz magię wroga, możesz automatycznie zaatakować go dokładnie tym samym czarem, którym on chciał cię potraktować.

STOCK – Możesz przechwycisz czar wroga i przechować go na później. Z czasem twoja biblioteka czarów będzie się rozrastać, a wtedy staniesz się bardzo potężnym magiem.

Po magii przyszedł czas na Squallowe Blade Combo, czyli odpowiednik „siódemkowego" LIMIT BREAKA. Jest to seria zabójczych cięć, które może wykonać Squall. Jeśli w odpowiednim momencie wciśniesz R, Squall przerwie siekanie i odda salwę z pistoletu, który nota bene stanowi część jego broni.

SUMMON MAGIC. No dobrze, a co stało się z Summonami? Gdzie te piękne demony wychodzące z piekielnej odchłani? No gdzie? Ano są! Mają tylko inną nazwę i nieco inaczej się ich używa. W wersji demo, którą testowałem, pojawia się Guardian Force. Przywołany dzięki temu demon będzie mógł zaatakować przeciwnika bądź też wykonać kilka innych równie przydatnych poleceń. Przywołane potwory będą mogły zdobywać punkty doświadczenia, a co za tym idzie – rosnąć w siłę.

Po tym wszystkim nadszedł czas na krótką charakterystykę głównych postaci. Od razu jednak uprzedzam, iż nie są to wszystkie postacie, a poza tym nie ma też pewności, co do ich aktualnych danych! Square to firma, która często zmienia zdanie, a ostatnia plotka głosi, iż Laguna Loire nie pojawi się w pełnej wersji FINAL FANTASY VIII. Square nie zaprzecza, więc coś w tym jest.

SQUALL LEONHART

WIEK: 20
WZROST: 5'10"
BROŃ: GunBlade

Squall jest małomównym, młodym facetem, który w każdej sytuacji potrafi zachować twarz pokerzysty. Jego bronią jest unikalny miecz, zwany GunBlade – połączenie ostrza z rewolwerem. Jest samotnikiem. Zawsze nosi na szyi medalion z symbolem Gryfa. Co ciekawe, taki sam symbol można dostrzec na jego broni! Ponadto Squall uczęszcza do szkoły wojskowej, nazwanej Garden, która przyjmuje już kilkuletnich chłopców, aby uczynić z nich naprawdę dobrych wojowników. Marzeniem Squalla jest dostanie się do elitarnej jednostki nazywanej SeeD; do tego szwadronu dostają się tylko najlepsi.

LAGUNA LOIRE

Wiek: 27
Wzrost: 5'11"
Broń: ?

Kompletne przeciwieństwo Squalla. Żywy, rześki, zawsze chętny do działania optymista. Wiadomo, że pochodzi z innego świata i że gdzieś, kiedyś drogi Squalla i Laguny się skrzyżują. Nie zdradzono kiedy i gdzie to nastąpi oraz co będzie tego powodem, ale może lepiej tego nie wiedzieć, by nie zepsuć sobie przyjemności poznawania fabuły podczas gry. Laguna to druga po Squallu główna postać. Być może w pełnej wersji pojawi się możliwość grania obydwoma postaciami w różnych momentach. Nie wiadomo.

ZELL DINCHT

WIEK: 17
WZROST: 5'6"
BROŃ: Glove

Zell wstąpił do szkoły Garden mając 13 lat, aby stać się tak wspaniałym wojownikiem, jakim był jego dziadek. Jest uczciwym, bardzo dobrze wyszkolonym wojownikiem. Niestety, nie mam o nim żadnych bliższych informacji.

SEIFER ALMASY

WIEK: 18
WZROST: 6'1"
BROŃ: GunBlade

Seifer to tajemniczy mężczyzna, który jest dowódcą Squad B (tak nazywa się drużyna – oddział, do którego należy Squall). Warto również dodać, iż jest to bardzo utalentowany człowiek, mający spore powiązania ze Squallem. Ponadto Seifer uważa Squalla za swojego rywala... Nie wiadomo dlaczego i jak to się wszystko skończy.

RINOA HEARTILLY

WIEK: 17
WZROST: 5'4"
BROŃ: Blaster Edge

Rinoa to pogodna, uczciwa dziewczyna. Ma jakby dwie natury: z jednej strony zawsze rozmowna i chętna do działania, a z drugiej lekko nieśmiała, wiecznie zamyślona. Wygląda na to, że to właśnie ona jest wybranką Squalla. Jednak nic nie jest jeszcze potwierdzone. Jeśli tak, to wszystko wskazuje na to, że to ona razem ze Squallem znajduje się w logo FINAL FANTASY VIII.

EDEA

WIEK: ?
WZROST: ?
BROŃ: ?

Chyba pierwszy naprawdę czarny charakter. Edea jest wiedźmą, która została wybrana spośród wszystkich kobiet na świecie, aby wchłonąć moc wszystkich wiedźm żyjących przed nią. Wiadomo, że większość ludzi jest jej bardzo posłuszna, nie wiadomo jednak, czy to za sprawą jej charyzmy, czy też to sprawka jej magicznych mocy. Coś czuję, iż będzie ona jednym z głównych wrogów Squalla, a wyrocznia mówi, że ma pewne powiązania z Rino. (Może Rino jest jej córką?)

I tyle na dziś. To i tak spora dawka informacji na temat FFVIII od jakiegoś czasu. Gra zapowiadana jest w Japonii na Gwiazdkę 1998, ale może się spóźnić i pojawić na początku następnego roku. Zobaczymy. Kiedy się ukaże, na pewno uraczymy was kolejną porcją nowinek. O premierze europejskiej wciąż niewiele wiadomo.

Opracował: Baton

Konkurs Sportowy

Redakcja NEO wraz z firmą Lanser zapraszają wszystkich miłośników sportu do udziału w konkursie Sportowym. Trochę ruchu dla zdrowia każdemu się przyda. Mamy teraz zimę, więc czas na sporty zimowe. Czas wyjąć z szafy i odkurzyć narty, snowboardy, łyżwy, sanki (a jakże!). Ale nie każdy musi być amatorem białego szaleństwa. Są tacy, którzy w taki mróz nosa poza drzwi domu nie wyściubią. Nie żeby zaraz nie lubili sportu – skąd! Są przecież inne dyscypliny sportowe, które nie narażają nas na ryzyko zapalenia płuc. Ot, choćby piłka nożna, piłka nożna i piłka nożna... Pech w tym, że kiedy za oknami śnieg i minus dwadzieścia, trudno jest myśleć o kopaniu gały. Ale – jak to się mówi – dla chętnego, nic trudnego. Wystarczy wyciągnąć konsolę, zasiąść wygodnie przed telewizorem i w ciepłych papuciach na nogach, opartych o nagrzany piecyk olejowy, oddawać się do woli kopaninie na wirtualnej murawie, podczas gdy za oknami wali śnieg. Ciepło i przytulnie. Kto jeszcze nie zdążył się przekonać, jakie to przyjemne, ma teraz szansę, bo nagrodami w niniejszym konkursie są właśnie konsolowe gry sportowe. A ściślej mówiąc...

6 doskonałych gier Konami!
2 x ISS PRO 98
2 x ISS PRO - Platinum
2 x International Track & Field

Pytania sportowe:

1. Jak brzmi pełny tytuł gry ISS Pro 98?
2. Czy zawodnicy w grze ISS Pro 98 mają prawdziwe nazwiska?
3. Z ilu części składa się seria gier ISS Pro?

Wyłącznym sponsorem Konkursu Sportowego jest firma LANSER

LANSER

Jeśli chcesz wziąć udział w konkursie musisz:
a) odpowiedzieć na trzy pytania konkursowe
b) napisać odpowiedzi na kartce pocztowej
c) wyciąć i nakleić na tę kartkę kupon konkursowy z logo ISS Pro '98 (lewy dolny róg strony)
d) najpóźniej do 31 grudnia 1998 wysłać tę kartkę pod adresem redakcji:

NEO
skr. poczt. 21
00–800 Warszawa 66

Bomb(k)owy Konkurs Gwiazdkowy

Redakcja NEO wraz firmą LEM zapraszają wszystkich chętnych do udziału w Gwiazdkowym Konkursie.

Zbliżają się święta Bożego Narodzenia, Gwiazdka, najwyższy czas więc zamówić u Świętego Mikołaja prezenty. „Zamówienia" można składać za pośrednictwem redakcji NEO, wysyłając do nas kartki z rozwiązaniem niniejszego konkursu. Jeśli podane na kartce odpowiedzi będą prawidłowe, jest szansa, że Święty Mikołaj wylosuje właśnie Twoją, a wtedy otrzymasz prezent – jedną z nagród w Gwiazdkowym Konkursie. Ponieważ konkurs jest Gwiazdkowy, a nieodłącznym elementem Gwiazdki jest choinka, postanowiliśmy wykorzystać ten motyw i przygotować oryginalne zadanie konkursowe. Świątecznym zwyczajem przyozdabia się choinkę bombkami. My również wystroiliśmy naszą konkursową choinkę bombkami, które – jak pewnie zdążyliście już zauważyć – są dość niezwykłe. W każdej z tych bombek odbija się jakaś gra. Wasze zadanie polega na odgadnięciu tytułów tych gier. Dla ułatwienia podpowiemy, że każda z tych gier była już w NEO opisywana. Ale to nie wszystko. Jest jeszcze jedno pytanie. Podobnie jak wspólną dla wszystkich tych bombek cechą jest to, że wiszą na jednej choince, tak i wszystkie te gry, które się w bombkach odbijają, mają wspólną cechę – jednego legalnego dystrybutora, który je w Polsce rozprowadza. Pytanie drugie brzmi więc: jak nazywa się firma, która dystrybuuje te gry na terenie Polski.

Podsumowując, aby wziąć udział w Gwiazdkowym Konkursie, trzeba:
- odpowiedzieć na 2 podane pytania
- następnie należy napisać odpowiedzi na kartce pocztowej
- wyciąć i nakleić na tę kartkę kupon konkursowy (ten z bombkami – prawy, dolny róg strony)
- najpóźniej do 31 grudnia 1998 wysłać tę kartkę pod adresem redakcji:
  NEO
  skr. poczt. 21
  00–800 Warszawa 66
- czekać na rozwiązanie konkursu, które zamieścimy w 13. numerze NEO z lutego 1999.

Wśród nadesłanych kartek wylosujemy 6 prezentów – nagród, a są nimi:
- **konsola Sony PlayStation!**
- **5 gier, które odbijają się w bombkach!**

Wyłącznym sponsorem Konkursu Gwiazdkowego, oprócz redakcji NEO, jest firma LEM

Główna nagroda konsola PlayStation

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

80-81 NEO

List miesiąca

Droga redakcjo NEO.
Jakiś czas temu, głośno było na temat przemocy i brutalności w grach video. Ostatnio jednak sprawa ucichła i już myślałem, że pewni ludzie w końcu zmądrzeli. Aż do pewnego momentu. Otóż parę dni temu, przyjechał do mnie na wieś wujek z Niemiec. Jego przyjazdem cieszyłem się tym bardziej, że miałem zamiar namówić go, by po powrocie przysłał mi TUROKA 2, na którego jestem strasznie napalony. W tym celu, zademonstrowałem mu (wujkowi) swoje umiejętności na „jedynce" która on przysłał mi w zeszłym roku. Pokazałem mu jak to potrafię trafić w powietrzu odbitego wcześniej od ściany dinozaura. On udał jednak bardzo zbulwersowanego moimi wyczynami i powiedział, że żałuje tego, że przysłał mi tą grę, gdyż z pewnością taka dawka przemocy musiała ujemnie odreagować na mojej psychice. Na nic zdały się moje tłumaczenia i zapewnienia co do mojego „dobrotliwego" usposobienia. Na tym jednak nie koniec! Następnego dnia, przed południem, moja mama zabrała się do szykowania obiadu. Tak się jakoś złożyło, że nie było pod ręką mojego taty, a trzeba było zabić indyka. Swoją pomoc zaoferował wujek i podciął nieszczęśnikowi gardło nożem. Ptak rwał się i szarpał bryzgając naokoło krwią, a wujek co chwile sprawdzał mu puls i spokojnie mówił (cyt.) „ciśnienie mu spada". Trwało to jakieś pięć minut i nie wiem, co bym zrobił, gdyby nie przyleciała moja mama z siekierą, która wyrwała wujkowi ptaszysko i skróciła męki biednemu indykowi. I kto tu jest brutalny, ja czy wujek?! Na odjezdne powiedział mi, że jak chce, to może mi przysłać jakąś piłkę. Ale ja chcę Turoka, w piłkę to ja wolę pograć z kumplami pod szkołą. Próbowałem wszystkiego, namawiałem nawet mojego tatę, na to, by raz w życiu kupił mi grę. Ale on po wstępnych obliczeniach powiedział mi, że jeśli do wiosny wyprodukuję tonę nawozu – to nie ma sprawy. Oj, to by było trudne, nie sądzicie? I co ja mam teraz zrobić? Może powinienem wpaść na podwórko z nożem i z okrzykiem „I'm Turok" powyrzynać wszystkie gęsi, indyki, kaczki i kury?
Ale nie, tego nie zrobię, nawet po lekcji sadyzmu od wujka.

Marek Kozioł, Bolesław

Ha! Starsi często nie rozumieją na czym polega przemoc w grach. Z drugiej strony, dużą popularnością cieszą się gry w których krew leje się strumieniami – a to jest sygnałem alarmowym dla opiekunów.
Temat postrzegania brutalności w grach przez graczy i ich rodziców jest na tyle ciekawy iż postaramy się do niego powrócić. Wysyłamy niespodziankę.

Tysiące listów, które przyszły na adres redakcji, to było o wiele za dużo, jak na biednego „Buttona". Na ochotnika wytypowano kolejnego nieszczęśnika. Z łyżeczką do herbaty, wyruszyłem na podbój wielkiej góry listów, którą ktoś nieopatrznie wysypał na samym środku redakcyjnego hallu. Nie ma co narzekać – taka rola strażaka, err... strażnika, err... moja dola.

Ogłoszenia parafialne:
1) Jeśli przysyłacie prace rysunkowe, prenumeratę lub rozwiązania konkursów w kopercie, zaznaczcie to – w sposób określający zawartość przesyłki. Wystarczy pod adresem redakcji w cudzysłowie umieścić wyraz: konkurs, rysunek, prenumerata, pieniądze, bomba... etc. Usprawni to naszą pracę i przyśpieszy proces katalogowania nadchodzącej poczty.
2) Po wydrukowaniu ostatniego listu miesiąca (NEO 10), otrzymaliśmy całą masę podobnych – naśladowczych tekstów dotyczących zniszczonych egzemplarzy Tekkena, MK4, Turoka, a nawet konsol. Niestety, nie jesteśmy w stanie pomóc wszystkim „poszkodowanym" przez los.

Na listy, w tym miesiącu,
niezwykle stronniczo odpowiadał GamBeat.

Jestem zdesperowany, mam konsolę która Nintendo 64 się nazywa. No i wiecie, mam problem, jak to już bywa. Pożyczyłem koledze mą konsolę a on miał mi załatwić za to na nią gry. Lecz teraz wiem jaką ma konsola pełni rolę, gdyż do dzisiaj nie ujrzałem żadnej gry. Wybaczyłbym mu gdyby nie to że popełnił najcięższy z najcięższych grzechów: wsadził w moje „cacko" podrobionego, czyli tak zwanego carta pirackiego. Od tamtej chwili, ma konsola wyłączona stoi gdyż cała rodzina się o nią boi. Nie włączam się bo nie wiem czy się nie zepsuje, dlatego pytam Was. Czy piracki cart może zepsuć mą wspaniałą, przecudną konsolę N64.

Adrian Kampa, Pyskowice

No, ładnie. Kolega w najlepsze bawił się kosztem Twojej N64. Absolutnie nie popieramy takich działań – szczególnie jeśli chodzi o piractwo kartowe. Czy N64 z pirackim kartem jest konsolą bezpieczniejsza? Pomijając kwestię legalności takowych działań, kartridż do konsoli jest bardzo precyzyjnie zaprojektowanym nośnikiem danych – próby podrabiania tej technologii mogą na wskutek błędu spowodować szkody. Pirackie karty – które najczęściej nie powstają w wyniku masowej produkcji mogą doprowadzać do powstawania przepięć i zwarć – które skutecznie obniżą żywotność platformy. Jak to mówi pradawne przysłowie: Dobry zwyczaj, nie pożyczaj.

Na początek chciałbym dowiedzieć się czegoś o DUAL SHOCKU. Czy mając go, będę mógł kierować postaciami w starszych grach? Nie chodzi mi o żadne efekty (trzęsienie itp.) ale o sterowanie np. Lawem. (...) Czy ktoś w redakcji jest fanem Wrestlingu, jeśli tak to za jaką grupą jest i kogo uważa za the best?

Patryk Wolnik, Smętowo

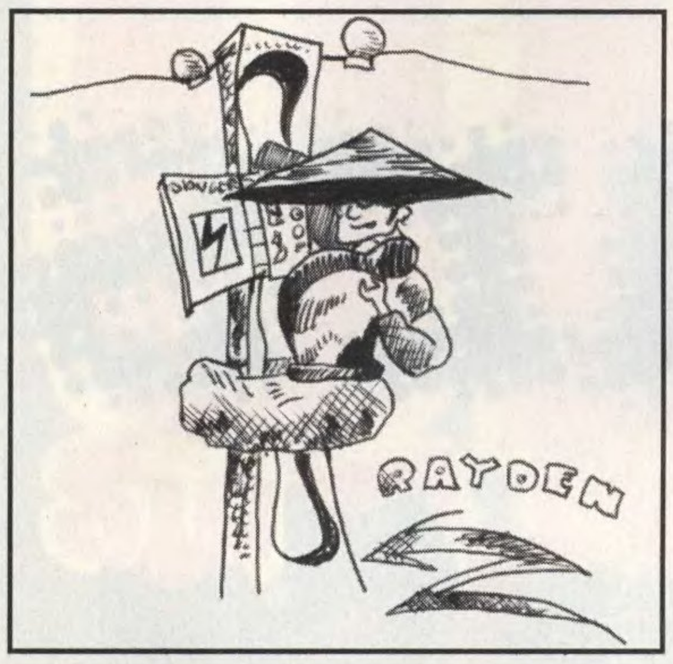
Dual shock jest kompatybilny „w dół". Będą na nim działać wszystkie gry – obsługujące zwykły pad SONY. DS posiada dodatkowe dwie analogowe gałki, przydatne szczególnie w grach akcji. Wibrujące właściwości to tylko dodatek mający uatrakcyjnić doznania. Co do Wrestlingu... Yeah! Kochamy Wrestling, I wiesz co? Najlepszą grupą jest NWO, a za najlepszego zawodnika uważam dzikusa RAVENA i jego bandę opryszków. Ze łzami w oczach wspominam złote czasy gdy po ringu skakali Headshrinkers, Yokozuna, Doink czy Ultimate Warrior...

Cześć!
1. Czy posiadanie pirackich gier jest nielegalne?
2. Czy dalibyście plakat gołej Lary Croft? A najlepiej, żeby był to „Plakat Gigant".
3. Dajcie jakiś konkurs o METAL GEAR SOLID.
4. Czemu piszecie recenzje na Saturna, przecież ta konsola już upadła?
5. Czy na PeCeta mają wyjść takie gry jak: Tekken III, Metal Gear Solid, Gran Turismo i Resident Evil?

Kill, Konin

Ad. 1. Gry piracki są nielegalne, ponieważ ich producenci–piraci naruszają prawo, mówiąc krótko – po prostu kradną coś, co nie należy do nich. To mniej więcej tak, jakby ktoś bez twojej wiedzy przepisał twoje wypracowanie z polskiego, dostał za nie szóstkę, a ty pałę – za to że zżynasz. Czy byłbyś szczęśliwy z tego powodu? Pirackie gry to jak kradzione rzeczy albo fałszywe pieniądze. Za ich posiadanie nie wsadzą cię do więzienia, ale mogą spisać dane do czarnej kartoteki.
Ad. 2. Proszę bardzo – spełniamy twoje życzenie, na rozkładówce „goła Lara". Co prawda nie „gigant", ale zawsze!

przecieki



Ad. 3. Damy, przy okazji recenzji MGS, czyli w przyszłym roku.
Ad. 4. Jak widzisz, już nie piszemy, bo nie ma nowych gier. Ale ci co ją mają, wciąż jeszcze grają w stare, bo rzeczywiście niektóre z gier saturnowych są odlotowe – jak choćby Panzer Dragoon Saga.
Ad. 5. Resident Evil już wyszedł, druga część być może, zaś jeśli chodzi o pozostałe, to raczej mało prawdopodobne, a jeszcze mniej, że w ciągu najbliższych miesięcy. Konsole rulez!!!

Jestem fanem PlayStation (zakochałem się w niej od pierwszego wejrzenia), mam ją już od ponad pół roku i cieszę się z tego. Nagromadziło się trochę gier, np. Gran Turismo, Tekken 3, Mortal Kombat 4, Crash Bandicoot 2. Nie miałem kasy na kartę pamięci, więc prosiłem rodziców, dziadków i całą rodzinę, aby kupili mi kartę pamięci. Nareszcie doczekałem się tego dnia, kiedy to kupili mi ją (15 bloków). Byłem tak podniecony i uradowany (spałem tylko 5 godzin), że grałem przez cały czas. Było super, extra, pełny odlot. Pewnego dnia wyjąłem kartę i położyłem ją na ławie. Poszedłem do ubikacji (sprawy fizjologiczne, no wiecie), a gdy wróciłem, doznałem szoku – NIE MA KARTY!!! Zacząłem panikować – GDZIE KARTA? Patrzę, mój pies Saba coś gryzie... O NIEEEEE!!! To była moja karta... Chciałem wykonać na nim fatality, ale nie udało się. Prosiłem rodziców i całą rodzinę, ale nie chcieli drugi raz wydać pieniędzy. Zaczęły mnie nękać dziwne myśli: skoczyć z mostu z konsolą czy obrobić sklep. POMOCY!

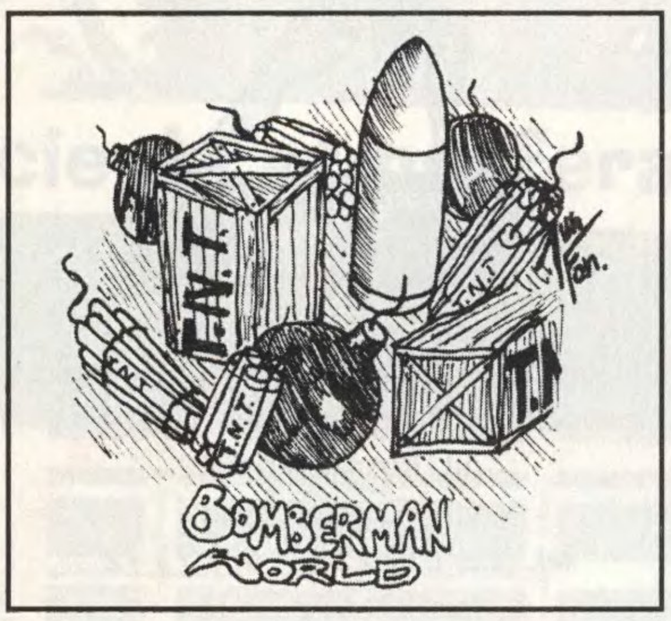
JOE, Nakło

Stary, wiemy, że liczysz na naszą pomoc, ale wyobraź sobie, że po opublikowaniu poprzedniego listu miesiąca przyszły setki podobnych, których nadawcy skarżyli się na straszliwego pecha, opisywali najstraszliwsze katastrofy i kataklizmy, jakie tylko mogły się przytrafić i przytrafiły się ich konsolom, padom, oryginalnym grom itp. itd. Gdybyśmy mieli wszystkim wam pomóc, a wierzcie – naprawdę byśmy chcieli (niezależnie od tego ile prawdy w tych historiach, a ile fikcji literackiej) – to musielibyśmy zaraz zamknąć redakcję, bo zabrakłoby nam pieniędzy na wydanie następnego numeru. Jedyną formą pomocy są konkursy, które są dla wszystkich „poszkodowanych" okazją–szansą na odrobienie strat. Zawsze natomiast służymy wsparciem moralnym – 3maj się chłopie! I nie przejmuj się, mężczyźni też czasem płaczą...:)
Acha, jeszcze morał na koniec. Jeśli macie psa, nie kładźcie kart pamięci na ławie!

Do napisania niniejszego listu skłoniła mnie nieprzyjemna przygoda, jak spotkała mnie w supermarkecie HIT przy ul. Górczewskiej w Warszawie. Za odłożone pieniądze (mam 10 lat) postanowiłem kupić sobie grę pt. „Tenis" do mojego Game Boy'a. Zakupu dokonałem za 49 zł. Gdy w domu odpakowałem wyglądające na oryginalnie zapakowane pudełko z grą, okazało się, że wewnątrz pudełka jest jedynie instrukcja obsługi. Próba reklamowania zakupu przez moją mamę nic nie dała, gdyż nikt z kierownictwa sklepu nawet nie chciał słyszeć o jakiejkolwiek reklamacji, twierdząc, że „ludzie są nieuczciwi i takie przypadki się zdarzają, zaś pod kluczem trzymane są tylko wyroby droższe, narażone na kradzież". Proszę o opublikowanie tego listu jako przestrogę dla osób kupujących takie i podobne wyroby w supermarketach i domach towarowych, aby przed zapłaceniem za towar, w obecności kasjerki rozpakowali opakowania i sprawdzili ich zawartość. Tylko w ten sposób unikną nieprzyjemnych niespodzianek jak moja.

Krzysztof, Warszawa

Przykra historia. Współczujemy. Kolejna nauczka dla nas wszystkich – nie kupować kota w worku w supermarkecie. A swoją drogą, panowie kierownicy z supermarketu HIT, to niełądnie tak traktować szanownych klientów. Choćby dlatego, że od teraz będą robić zakupy w innym.



Uwaga, uwaga!!!
Konkurs rysunkowy trwa!

Nadsyłajcie do nas swe prace (technika dowolna; na białych kartkach) o tematyce związanej z grami konsolowymi, konsolami, mangą, RPG, NEO itp. Prace włóżcie do koperty oznaczonej dopiskiem RYSUNEK i wyślijcie pod adresem:

NEO
skr. poczt. 21
00–800 Warszawa 66

Na prace czekamy do końca roku 1998.
Na zwycięzców czekają atrakcyjne nagrody!

Trochę poezji...

MORTAL KOMBAT 4
Dla mnie Mortal czwórka
to jak dla babci laurka
A gdy kumple w niego grają
to się bity przegrzewają.

MARIO 64
A gdy mały Mario fika
to wspaniała jest grafika
No i świetna gra muzyka
niech się schowa Metallica
Mario / Łaciaty

Oda do Plajstacji.
Plajstacjo ma kochana,
gdzież ty mi się zapodziałaś?
Szukam Ciebie dniem i nocą,
bo mi się już ręce pocą,
ściskać pada twego chcę,
bo to jest totalny sprzęt.
Mortal Kombat, Tekken, Crash,
chyba na to chętkę masz,
tłuc po mordach, skakać, jeździć,
to jest to co wszystkich kręci.
Więc uwierzcie mi na słowo,
mieć Plajstację jest fajowo.
Gry są świetne, piękne, lecz i drogie,
jednak dla mnie to nie problem,
bo ja grając w świetne gierki,
nie oszczędzam na cukierki.
Wojtek „Siwy" Jończyk, Dęblin

82-83 NEO

KONKURS

Redakcja NEO wraz z firmą American Computer & Games zaprasza wszystkich czytelników NEO do udziału w konkursie „Nintendo".

Konsola to naprawdę wspaniałe urządzenie do grania. 64–bitowa cudowna maszyna. Nintendo 64! Konsole nie wieszają się, jak to mają w zwyczaju blaszaki – PeCety, nie zarażają wirusami i na dużym ekranie telewizora generują prześliczną, ultrapłynną grafikę z cartridge'y. Taaak, nie ma to jak zasiąść sobie wygodnie w fotelu przed telewizorem, odpalić Banjo–Kazooie albo GoldenEye 007 i grać, grać, grać... śmiejąc się w kułak z tych, co garbią się i wzrok tracą przed malutkimi monitorami swoich PeCetów, które w dodatku muszą w nieskończoność rozbudowywać, by nowe gry chciały jako tako chodzić.

Ale konsole też mają jedną, małą wadę. Nie da się, niestety, schować swojego ukochanego Nintendo 64 do kieszeni, żeby później w dowolnej chwili – ot, choćby w tramwaju – wyjąć je z dumą i zapuścić ulubioną gierkę, mile skracającą nudną podróż. Jest jednak na to rada. Jaka? To proste – Game Boy!

Ale granie to nie wszystko. Chcesz robić zdjęcia? Chcesz je później wydrukować? Za pomocą Game Boy Camera możesz sfilmować swych przyjaciół, a dzięki Game Boy Printer wydrukować ich portrety! Nintendo myśli o wszystkim!

I ty możesz się stać szczęśliwym posiadaczem tego cudownego urządzenia do grania, jakim jest NINTENDO 64, jeśli weźmiesz udział i wygrasz w niniejszym konkursie.

Co zrobić, aby zagrać?

Trzeba:

– odpowiedzieć na trzy proste pytanka;
– napisać odpowiedzi na kartce pocztowej;
– nakleić na kartkę kupon konkursu „Nintendo" (odcięty lewy dolny róg strony z logo N64);
– najpóźniej 31.12.1998 wysłać kartkę pod adresem redakcji:

NEO
skr. poczt. 21
00–800 Warszawa 66

Wśród wszystkich nadesłanych na konkurs kartek pocztowych z poprawnymi odpowiedziami wylosujemy trzy, których nadawcy otrzymają nagrody ufundowane przez firmę American Computer & Games.

Wyniki konkursu zamieścimy w 13. numerze NEO (luty 1999).

NINTENDO®64

Nagrodami w konkursie są:

1. Oryginalna konsola NINTENDO 64 + gra KILLER INSTINCT GOLD 64
2. Trzęsący RUMBLE PAK do N64 + gra LYLANT WARS
3. Gra WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY

Oto pytania:

1. Jakiego koloru jest konsola Nintendo 64?
a) Czarno–grafitowego
b) Zielonego
c) Szarego

2. Jak nazywa się minikonsola Nintendo?
a) Game Girl
b) Mini Igra
c) Game Boy

3. Jakiej firmy produkty dystrybuuje American Computer & Games?
a) Romet
b) Nintendo
c) Stomil

Wyłącznym sponsorem konkursu jest firma
AMERICAN COMPUTER & GAMES

AMERICAN COMPUTER & GAMES LTD.

Oficjalny dystrybutor produktów Nintendo
American Computer and Games Sp. z o.o.
ul. Przasnyska 6a
01–756 Warszawa
tel. (22) 639 73 11, 639 73 12
fax (22) 639 73 15

NINTENDO®64

PRAWDZIWY SKLEP DLA PRAWDZIWYCH GRACZY

ULTIMA®

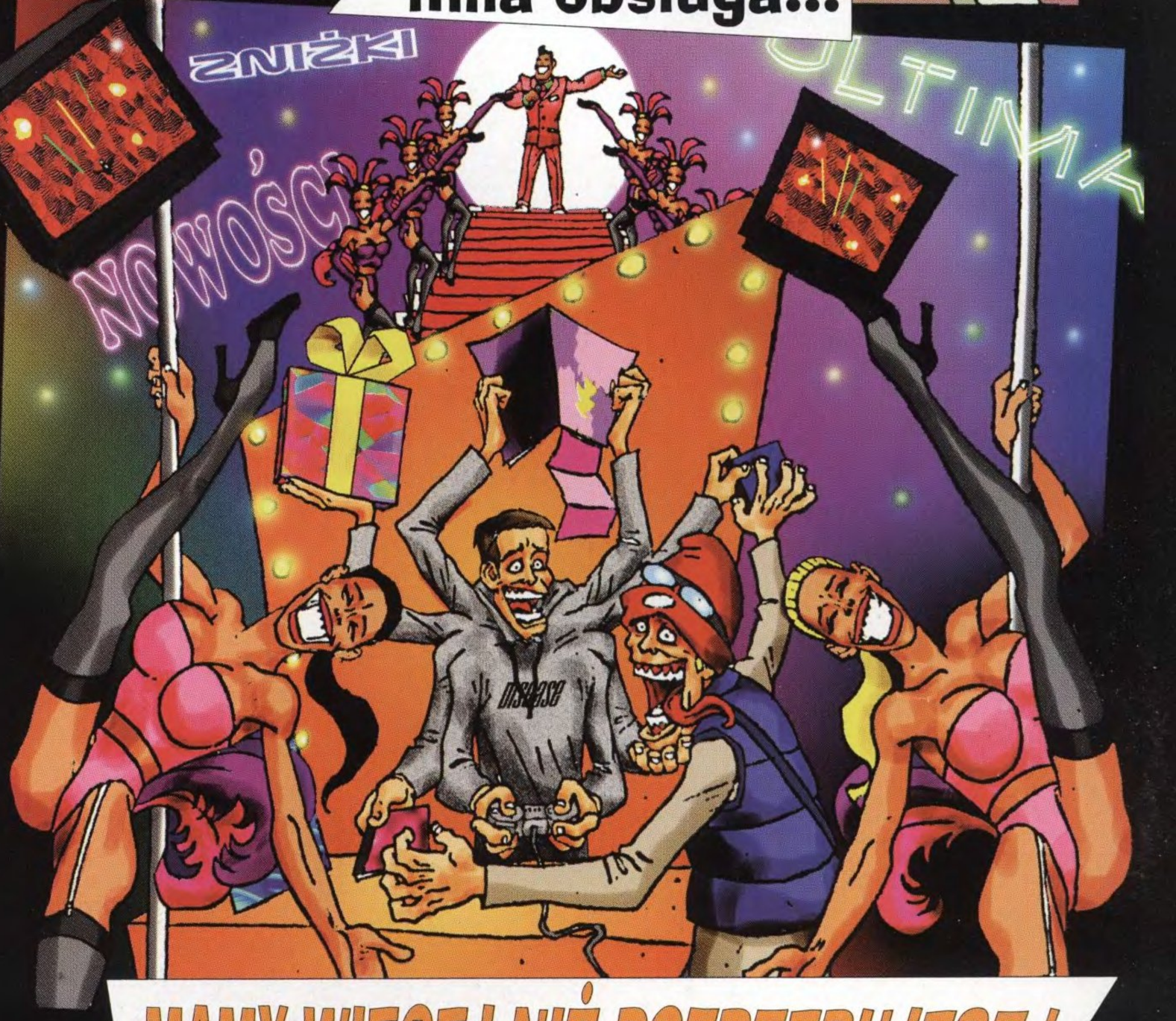
Świat Elektronicznej Rozrywki

dużo nowości...

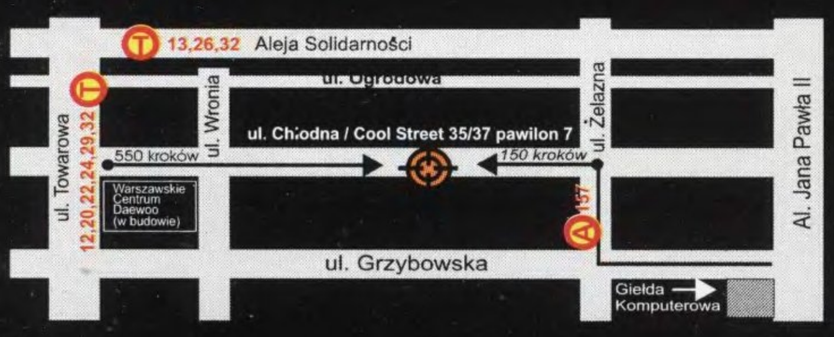
UWAGA WIELKI KONKURS
DO WYGRANIA MASA NAGRÓD.
SPRAWDŹ NASZE PROMOCYJNE CENY!

miła obsługa...

ciepła atmosfera...



MAMY WIĘCEJ NIŻ POTRZEBUJESZ!



Warszawa
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
tel. (0-22) 624-78-16
Czynne: pon-pt 10.00-19.00
sob 10.00-15.00

PROWADZIMY SPRZEDAŻ RATALNĄ ORAZ WYSYŁKOWĄ !

PlayStation

NINTENDO64

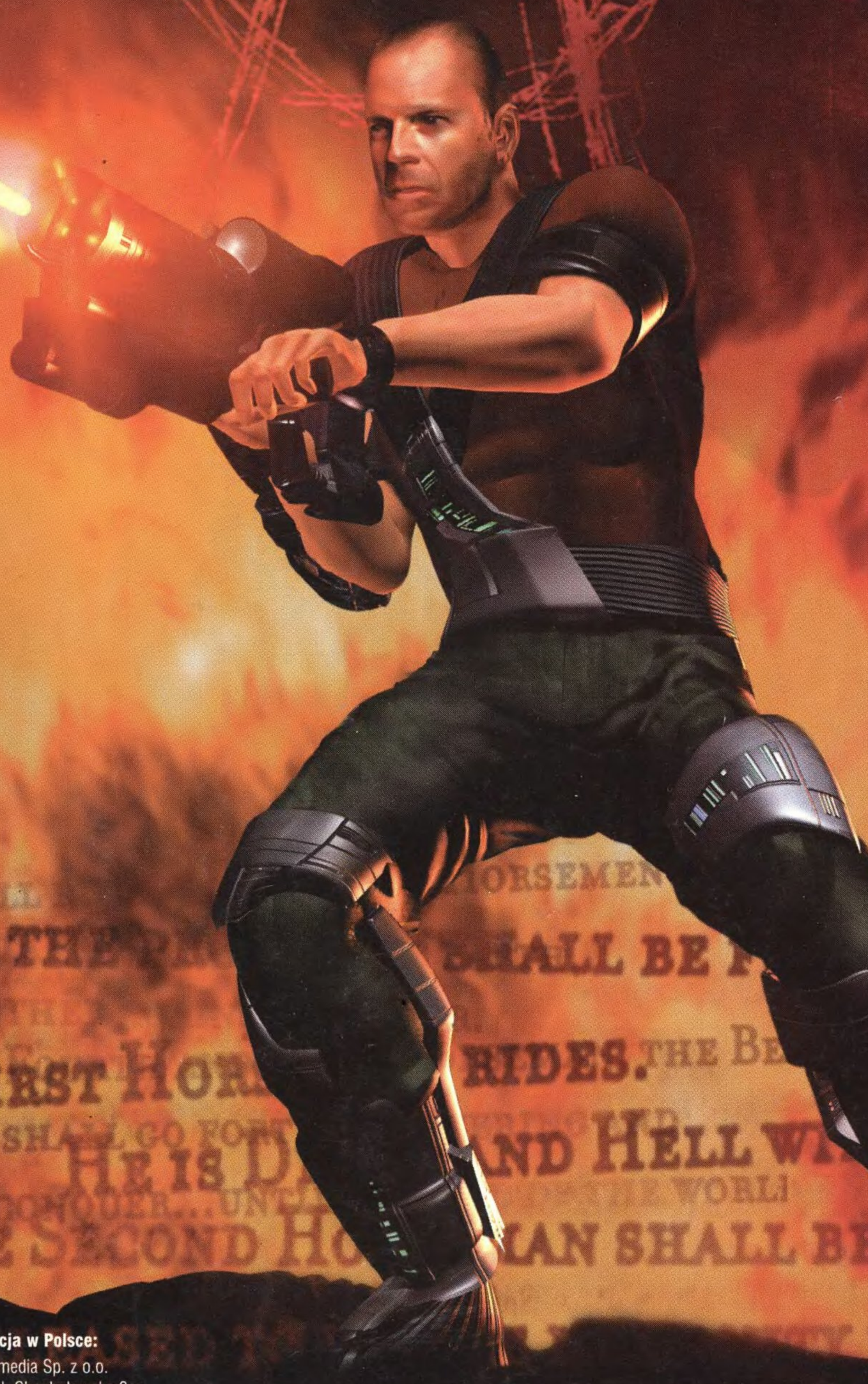
Uwaga! Kuponu nie można łączyć z promocjami!

Z TYM KUPONEM 5% TANIEJ

PlayStation

ACTIVISION®

APOCALYPSE



LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
http://www.lem.com.pl

„Kupując u nas masz gwarancję, że produkt jest oryginalny i wolny od wad, a oprogramowanie nie zawiera wirusów niszczących konsole."

Autoryzowany partner Sony Playstation™. Partner handlowy firm: Activision, GT Interactive, UbiSoft, Take 2, Europress, Gremlin, Virgin, Electronic Arts i LucasArts

GRY I AKCESORIA NA SONY PLAYSTATION™ - HURT, SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Logo Activision® jest zarejestrowanym znakiem handlowym Activision, Inc. „Playstation" i logo „Playstation" są znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wszystkie inne loga i znaki handlowe są wyłączną własnością używających je firm i stosowanie ich w jakiejkolwiek postaci bez specjalnego zezwolenia zabronione.

scan vangis 2016 thanks profes